DibujArte Book
20
VANGUARDIA EDITORES
No.20
US $5.50
$49.90
www.vanguardiaeditores.com
EDS
Tomo 20
ESPECIAL DE USO DE
PATRONES EN EL DIBUJO

DibujArte Book

TOMO 20

ESPECIAL DE USO DE PATRONES EN EL DIBUJO

DIBUJARTE BOOK No.20 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax. 13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en EDITORIAL ESFUERZO, Esfuerzo no. 16-A Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432"00""01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYRSA S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

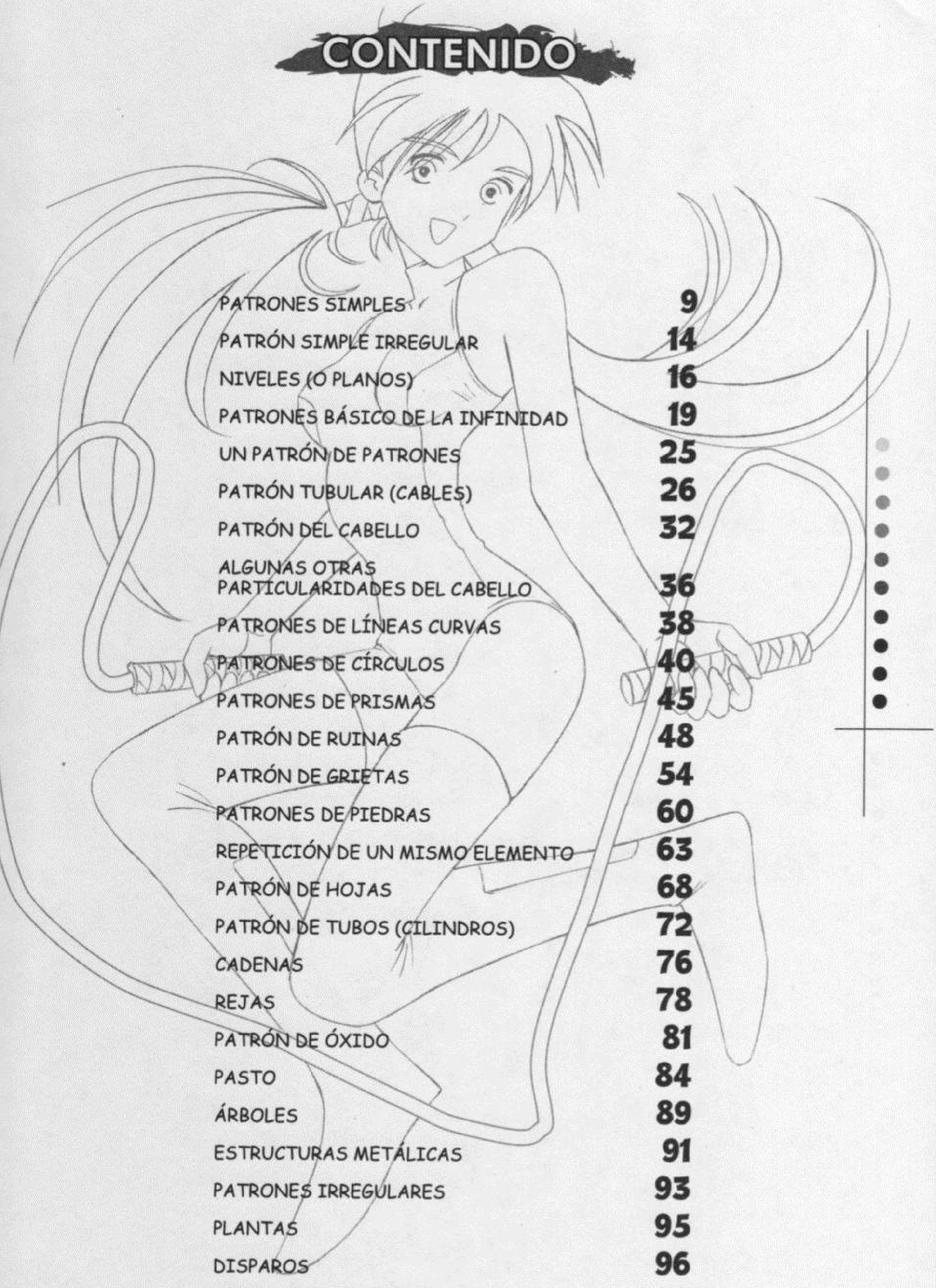
Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: NOVIEMBRE 2008.

Distribución en el Centro y Sudamérica: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena #135, col. Del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 56-87-21-50 y 55-36-40-87, e-mail: commerce@prodigy.net.mx

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Méxicano de Propiedad Industrial No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO



PATRONES SIMPLES 9

PATRÓN SIMPLE IRREGULAR 14

NIVELES (O PLANOS) 16

PATRONES BÁSICO DE LA INFINIDAD 19

UN PATRÓN DE PATRONES 25

PATRÓN TUBULAR (CABLES) 26

PATRÓN DEL CABELLO 32

ALGUNAS OTRAS PARTICULARIDADES DEL CABELLO 36

PATRONES DE LÍNEAS CURVAS 38

PATRONES DE CÍRCULOS 40

PATRONES DE PRISMAS 45

PATRÓN DE RUINAS 48

PATRÓN DE GRIETAS 54

PATRONES DE PIEDRAS 60

REPETICIÓN DE UN MISMO ELEMENTO 63

PATRÓN DE HOJAS 68

PATRÓN DE TUBOS (CILINDROS) 72

CADENAS 76

REJAS 78

PATRÓN DE ÓXIDO 81

PASTO 84

ÁRBOLES 89

ESTRUCTURAS METÁLICAS 91

PATRONES IRREGULARES 93

PLANTAS 95

DISPAROS 96

ESTAMPADOS EN LA ROPA 97

NUBES 100

Bienvenidos una vez más al aprendizaje con *DibujArte Book*.

Este número es particularmente especial, pues se trata del final de una serie. Así es, DibujArte Book llega a su fin; sin embargo, no nos despedimos, ya que eventualmente habrá más de él por aquí.

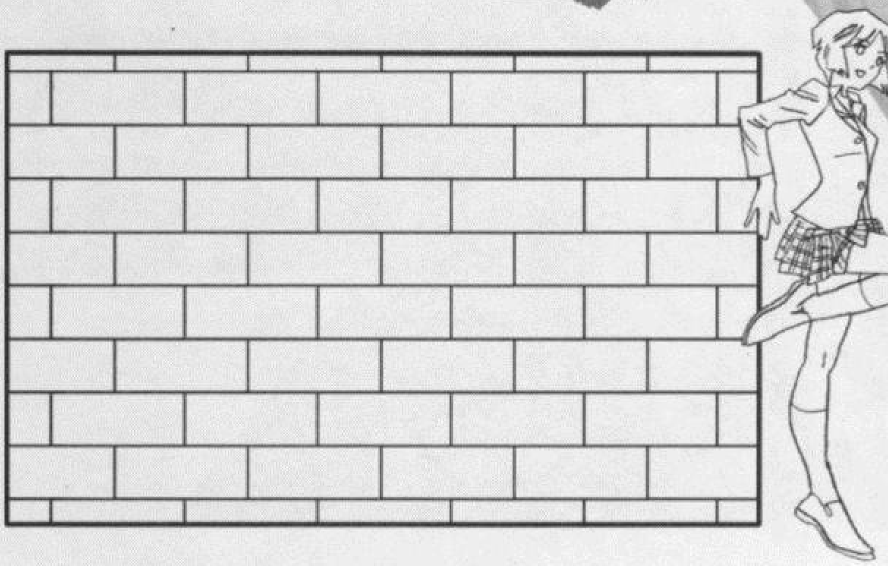
El tema que esta vez nos ocupa escapa de los convencionalismos que se tratan en los tópicos de dibujo, y sin embargo, es un tema del todo aplicable pero poco tratado.

El uso de patrones es más común de lo que crees, si pones atención, la realidad en que vivimos, la imágenes que vemos, están llenas de patrones sólo que no ponemos atención, nuestra mente se ocupa más en ver lo que hay diferente en una imagen que lo que se repite.

Esta última frase no lleva a la primera pregunta: ¿Qué son los patrones?

A lo que nos referimos con patrones para fines de este libro, es a la repetición de elementos de dibujo que juntos construyen escenas, fondos, composiciones, paisajes, etcétera. No necesariamente el tema de los patrones se aplica a los fondos, sino que está presente en la figura o puede tomar un papel protagónico en la imagen dependiendo de lo que se quiera decir.

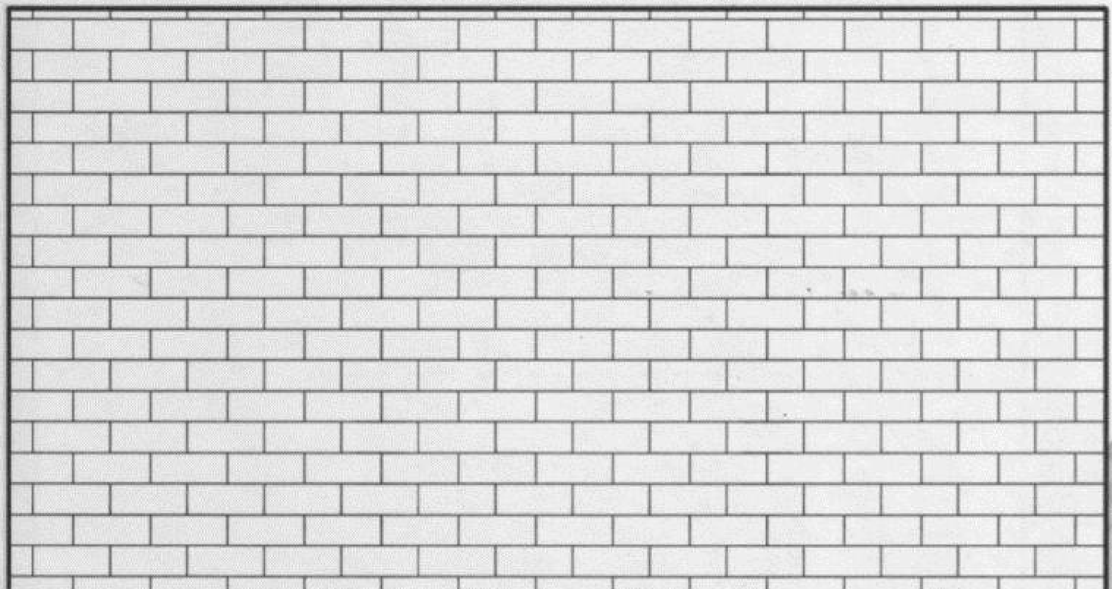
PATRONES SIMPLES



El primer patrón que debemos revisar es uno que normalmente aprendimos en la primaria, y que todos por una u otra circunstancia hemos dibujado en alguna oportunidad.

Se trata de la pared de ladrillos. Para dibujarla basta con hacer hileras y luego dibujar los ladrillos en una sola hilera. La segunda hilera es exactamente igual con la diferencia de que los ladrillos están desfasados en su acomodo, de modo tal que el principio de un ladrillo de la hilera de abajo coincide con la parte central de uno de la de arriba.

La tercera hilera es igual a la primera y la cuarta a la segunda.
Esta regla se repite tantas veces como grande quieras que sea tu pared.

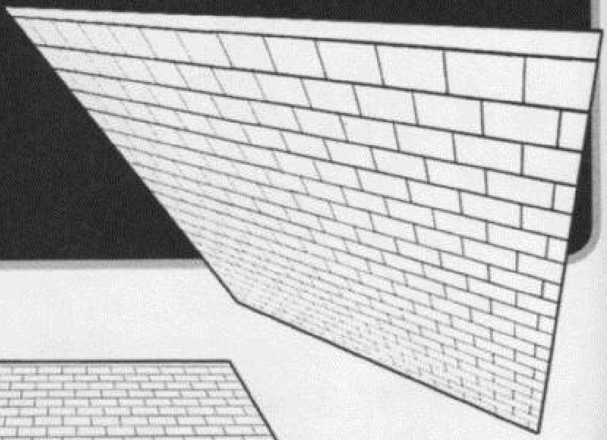


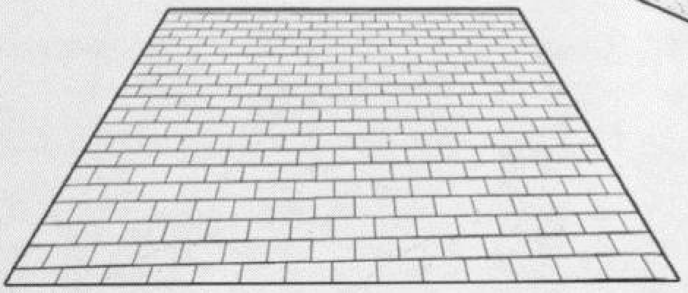
Se trata de un patrón sumamente simple hacer una pared, pero podemos hacerlo un poco más interesante; al añadir perspectiva logramos que un dibujo tan plano como lo es una pared adquiera profundidad.

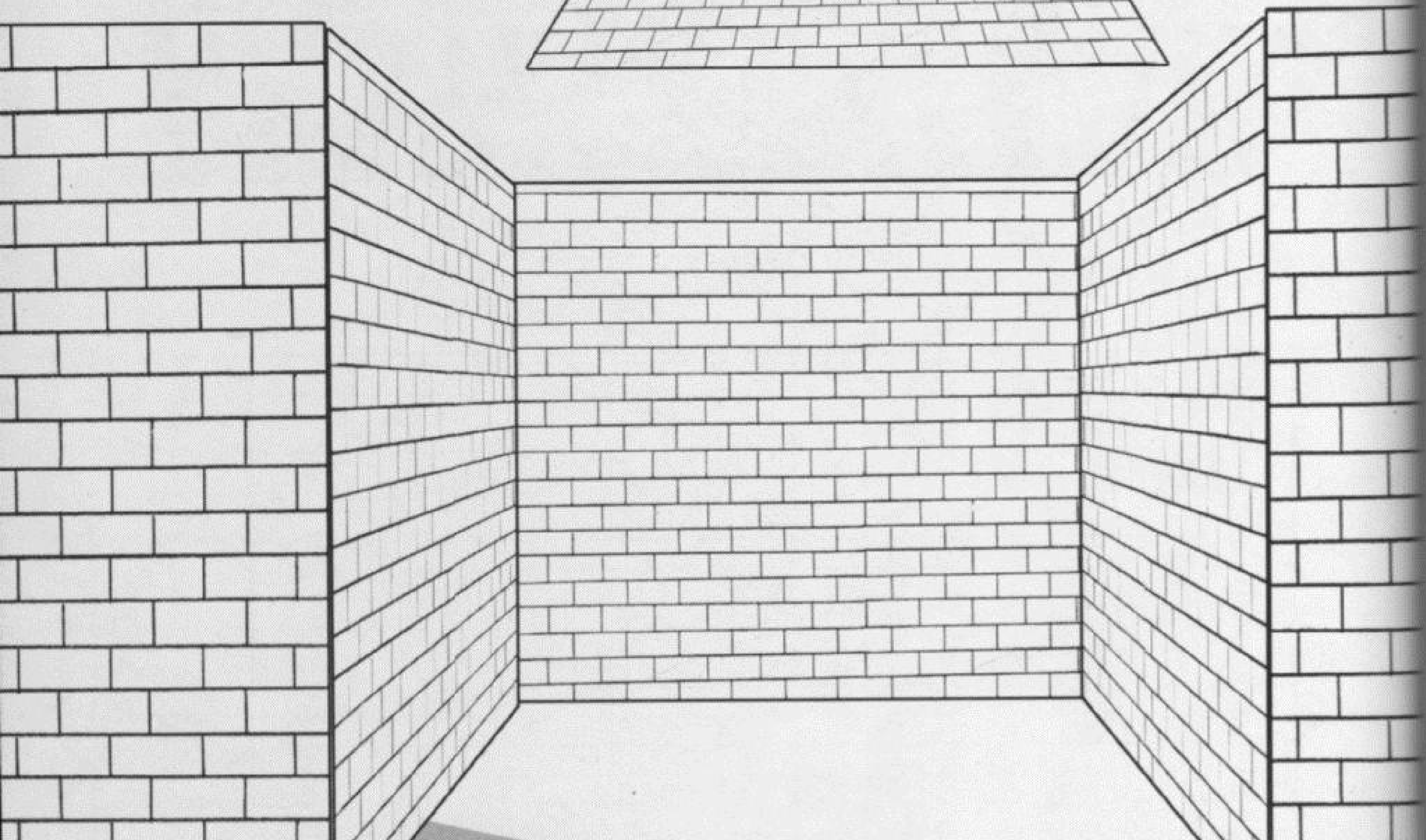
Estas paredes las hemos construido a partir de una normal como la de la página anterior, con ayuda de la herramienta de transformación libre añadimos perspectiva a cada una de las paredes para hacer un callejón.

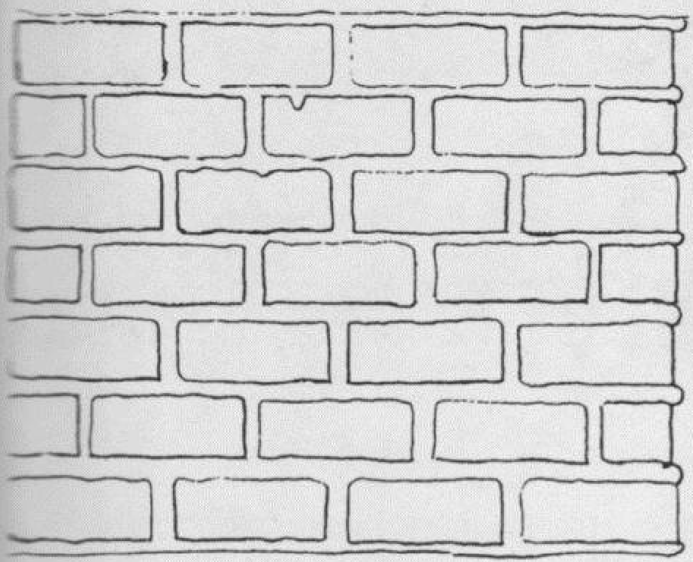
El atractivo de los patrones es el número de veces que se repite un mismo elemento, formando con su cantidad, texturas, tonos de gris, etcétera.

Ésta es la aplicación no tan simple de un patrón muy simple









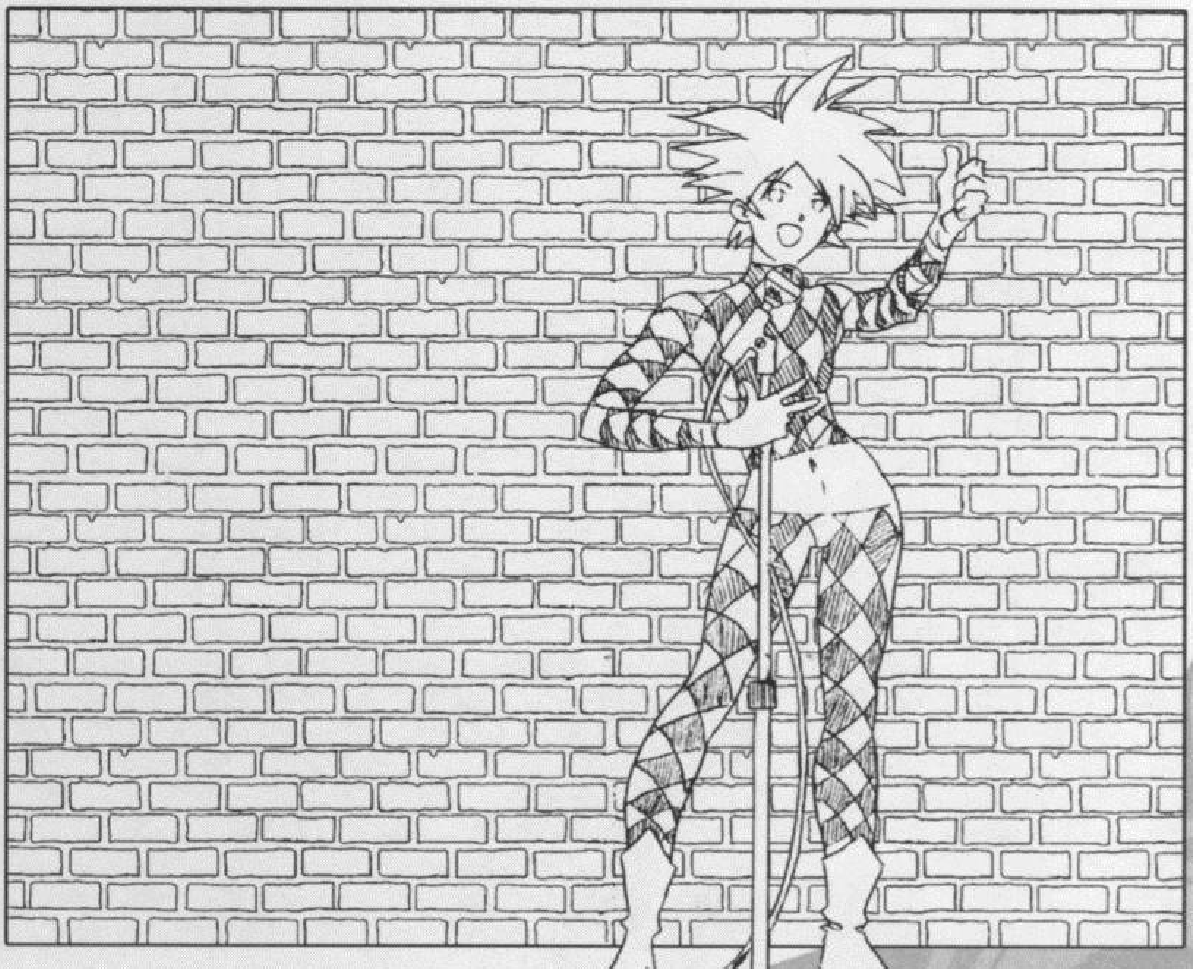
El patrón de pared que vimos es un ejemplo de patrón simplificado, usado con fines de economizar el trabajo, pero hasta una pared de ladrillos tiene su detalle.

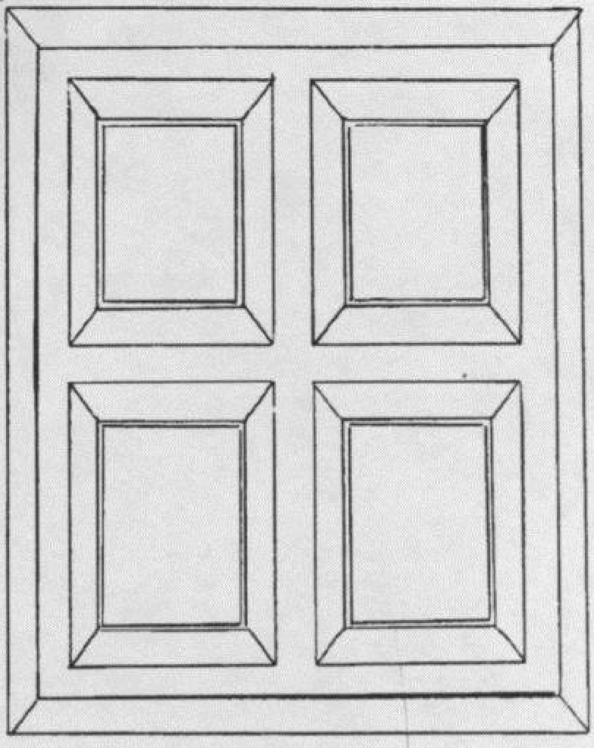
Si pones atención en una pared real, te darás cuneta de que entre cada ladrillo hay una separación formada por una mezcla de yeso que los pega entre sí.

Tomamos los mismos principios que se usaron para una pared simple, pero ahora dejamos una separación entre cada ladrillo.

Te darás cuenta de que los ladrillos no están formados por líneas muy derechas, esto se debe a que la mezcla que los une, cuando se aplica, está fresca y escurre, dando una forma irregular a cada ladrillo.

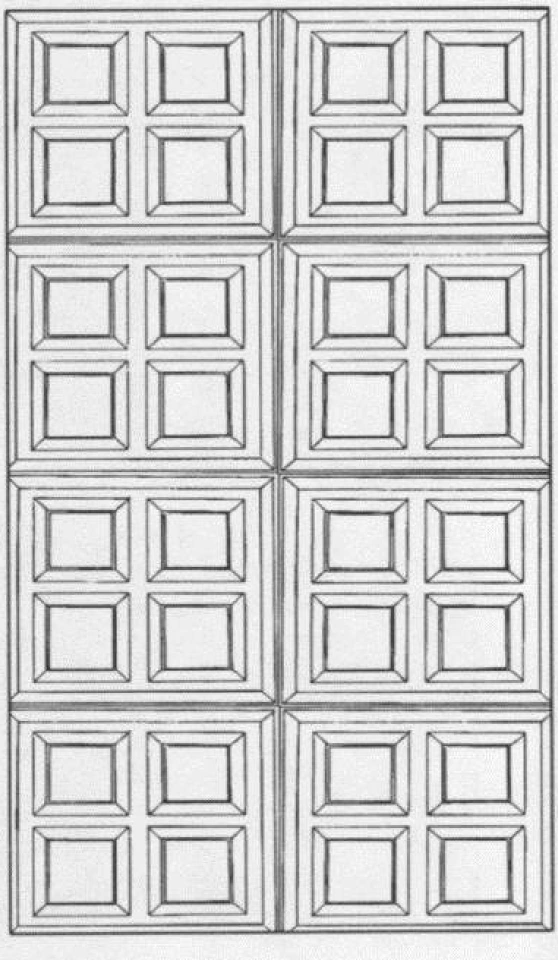
Para aplicar esto, dibujamos una gran pared con ladrillos. Se repite una y otra vez el ladrillo individual, y construimos una pared lista para que el comediante haga su trabajo.





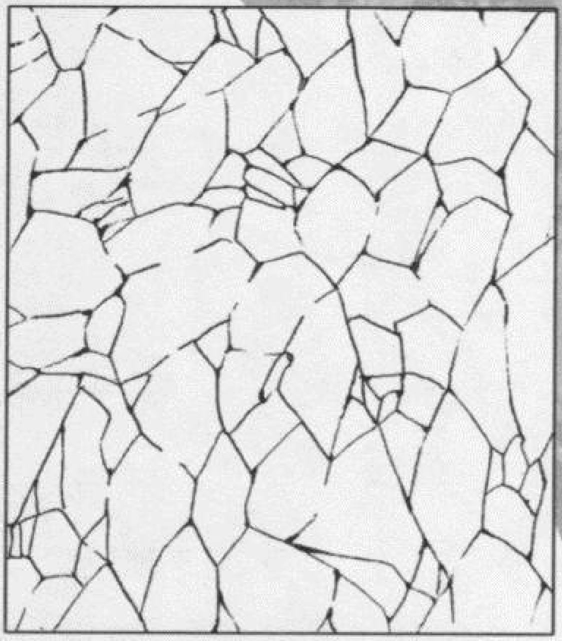
Podemos dibujar el patrón de una puerta a través del uso de rectángulos.

En el primer paso tenemos un rectángulo con cuatro rectángulos dentro, cada uno con un margen simple y diagonales en sus ángulos para dar impresión de profundidad.



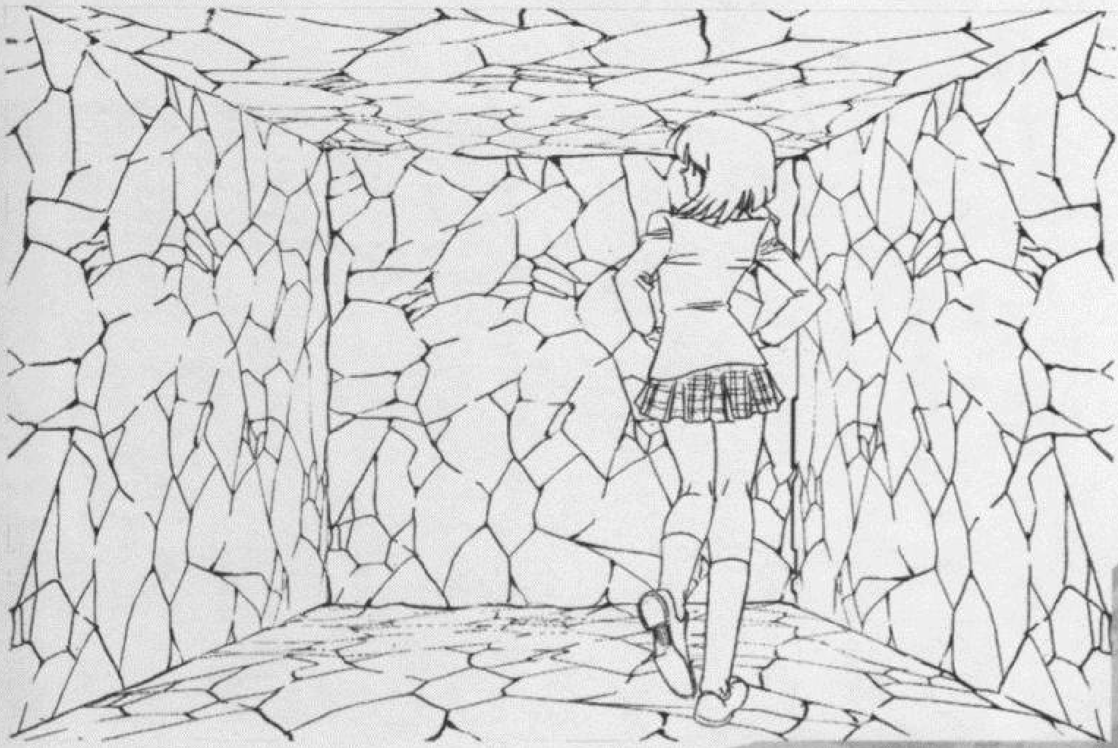
Es muy fácil dibujar estos rectángulos; no es lo difícil, sino lo laborioso y repetitivo, lo que implica el dibujo de patrones simples como éstos.

Así, si repetimos el mismo patrón podemos hacer una puerta de madera parecida a las que usan las iglesias o alguna casa vieja, o simplemente una puerta muy ornamentada.

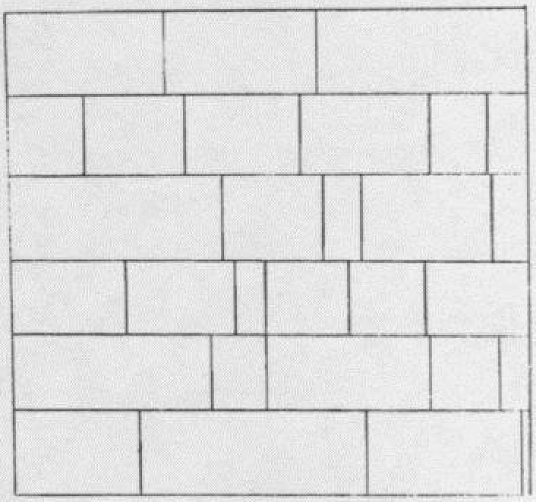


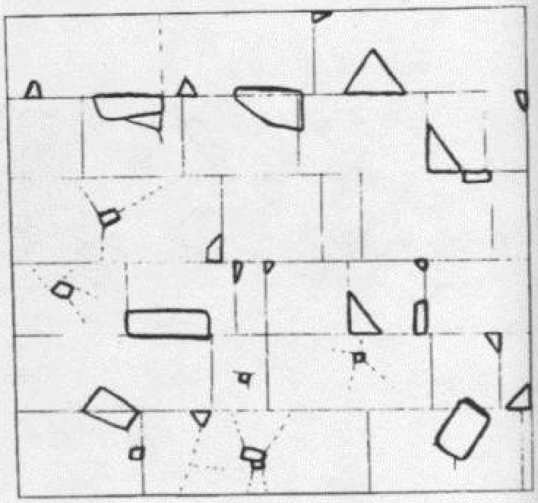
Al igual que en los casos anteriores, construimos todo un espacio a partir de un sólo patrón.

El patrón es una repetición que se presenta en la naturaleza y que podemos reproducir artificialmente, piensa, por ejemplo en los pétalos de un girasol, básicamente todos son iguales y cada girasol tiene decenas de ellos formando una especie de cabello. Ahora piensa en un campo de girasoles con centenares de ellos; los patrones forman composiciones propias. Al dibujar elementos repetitivos estamos imitando el hecho natural de la repetición.



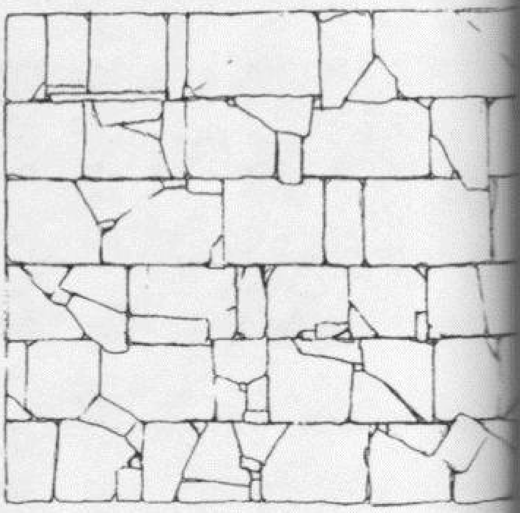
PATRÓN SIMPLE IRREGULAR





Ahora combinemos ambas ideas, la de un patrón regular y uno irregular.

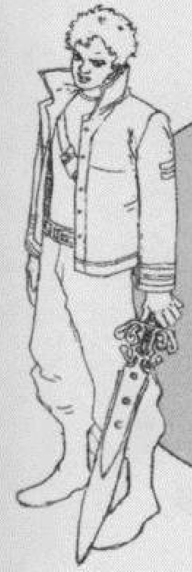
Para hacerlo dibujamos en un primer paso una pared compuesta por seis hileras, con la diferencia de que los bloques de piedra no son del mismo tamaño, sino que hay piezas muy grandes y piezas muy delgadas pero todas ceñidas a las hileras que se propusieron.



Enseguida, marcamos sobre el primer paso las "variaciones", es decir, aquello que rompe con el patrón pero que se integra a él. Estas variaciones son rocas pequeñas, cuarteadoras, piedras irregulares, etcétera. Colocadas azarosamente en toda la pared, tratando de que estas variaciones no se conviertan en un patrón regular sino casual.

Luego calcamos integrando las variaciones con las hileras, de modo que tenemos una pared que conjuga regularidad y casualidad a la vez. Este tipo de patrones resulta muy atractivo.

Finalmente dibujamos una figura para completar una escena.



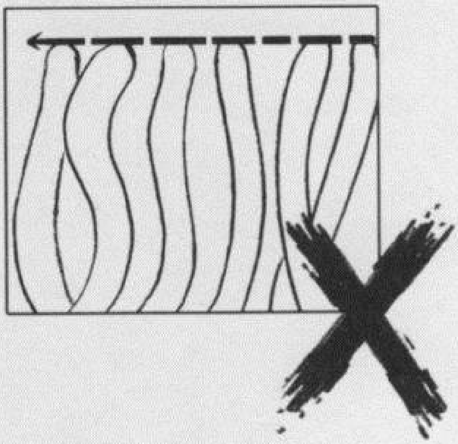
Dibujemos otras paredes, pero esta vez el patrón no será tan simple.

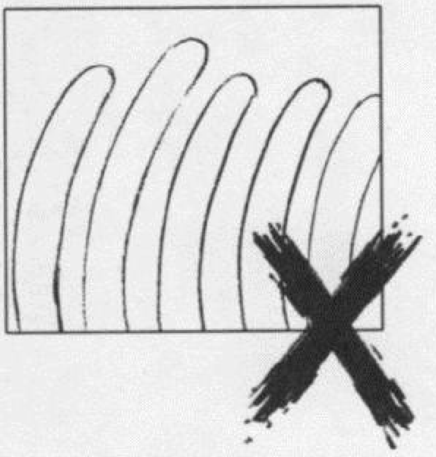
En esta pared, cada piedra es distinta, pero juntas embonan de modo que forman un conjunto, una unidad.

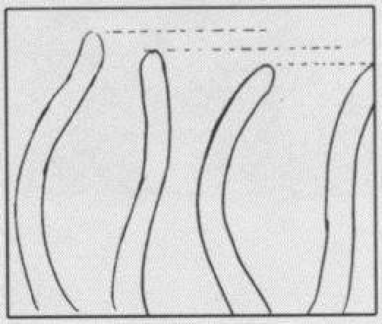
Al dibujar líneas quebradas como si dibujaras hileras de ladrillos puedes obtener una pared como ésta. Sólo recuerda dejar algunas piedras más grandes que la mayoría y algunas otras muy pequeñas, esto le dará realismo y naturalidad al dibujo.

Al unir las paredes, techo y piso tenemos una especie de mazmorra en espera de un condenado.

NIVELES (O PLANOS)



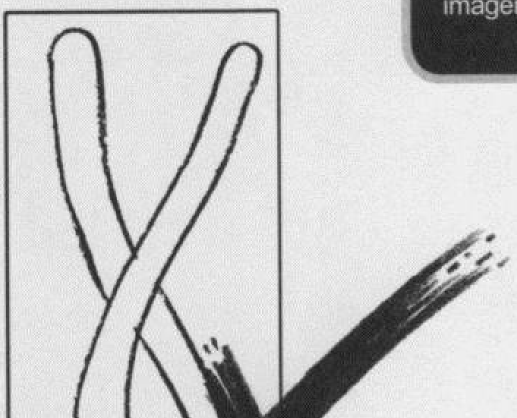


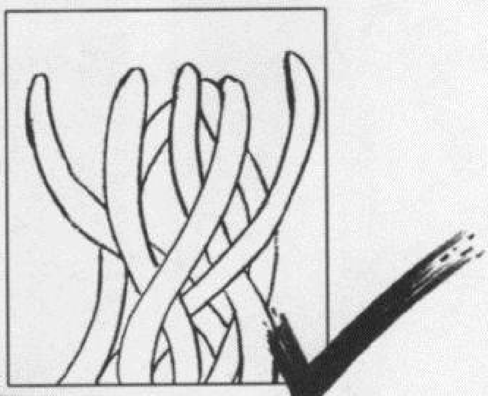


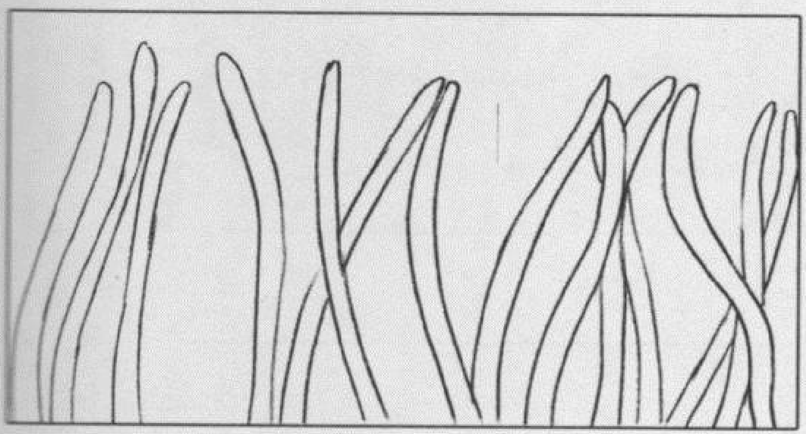
Hay varios factores a tomar en cuenta para que el resultado final de un dibujo hecho a base de patrones resulte atractivo y no se vea sólo como un conjunto de líneas idénticas entre sí. En patrones como éste de anélidos lo primero a evitar es que todos los cuerpos lleguen a la misma altura, ya que esto hace que se van faltos de profundidad.

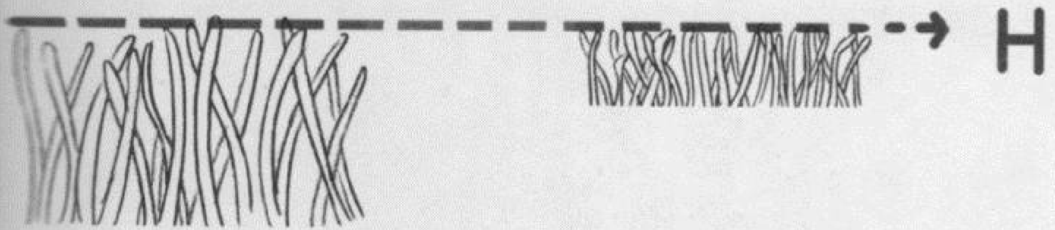
También se debe evitar dibujar todo en la misma dirección y forma, ya que el dibujo se vuelve aburrido.

Siempre procura que la dirección de los cuerpos, así como su altura varíe de uno a otro. Lo siguiente que puedes hacer es encimar varios de ellos para dar la sensación de que unos están más al frente de otros. Hazlo varias veces para que la imagen adquiera movimiento.

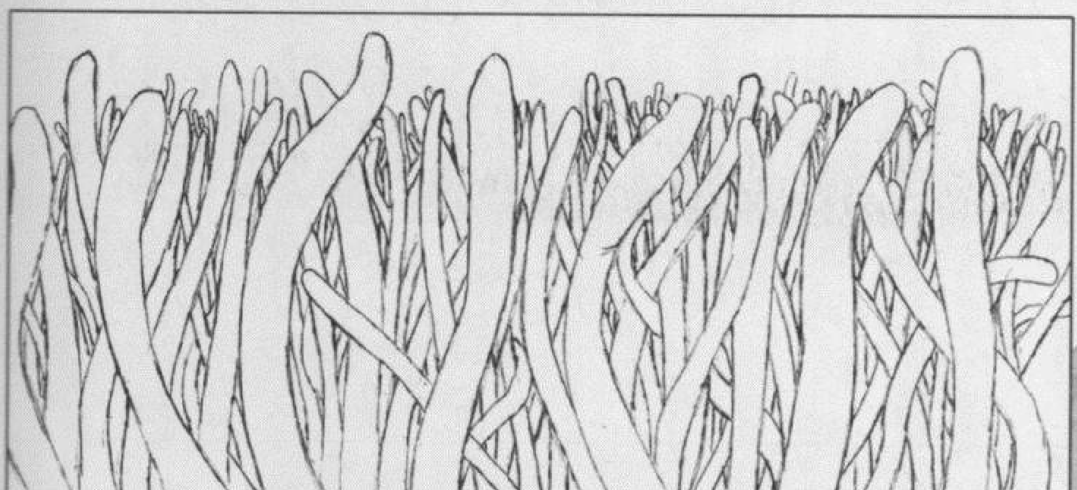








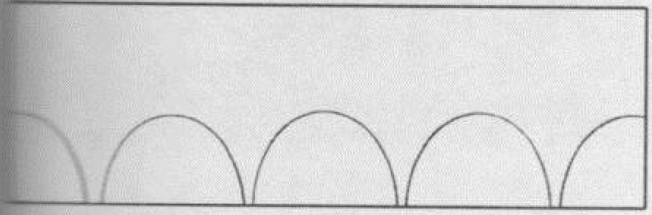
Para dar mayor profundidad a la imagen incluiremos varios niveles de anélidos, fíjate cómo a pesar de tener diferentes alturas todos están basados en el mismo horizonte (H), aun así para mejorar el efecto variaremos un poco la altura de nivel a nivel, haciendo más altos y grandes los que se encuentran más cerca de nuestro punto de vista.

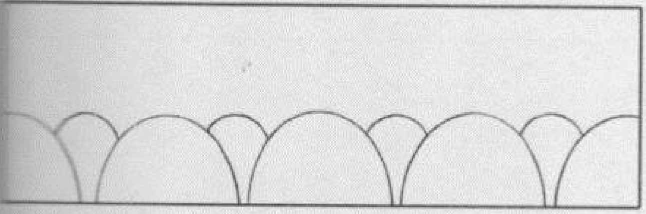


¿Ven cómo los diferentes niveles dan la impresión de profundidad?

Aplicando estas reglas correctamente en los patrones se le puede dar mayor realismo a una ilustración, aun cuando esté hecha a base de elementos sencillos.

PATRÓN BÁSICO DE LA INFINIDAD

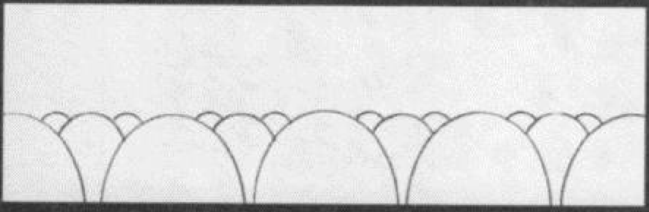


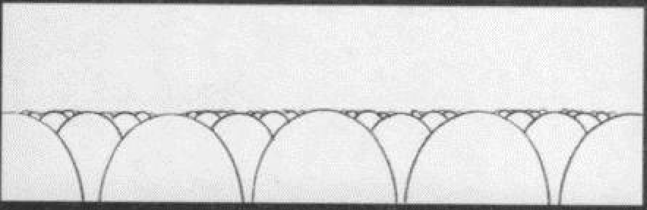


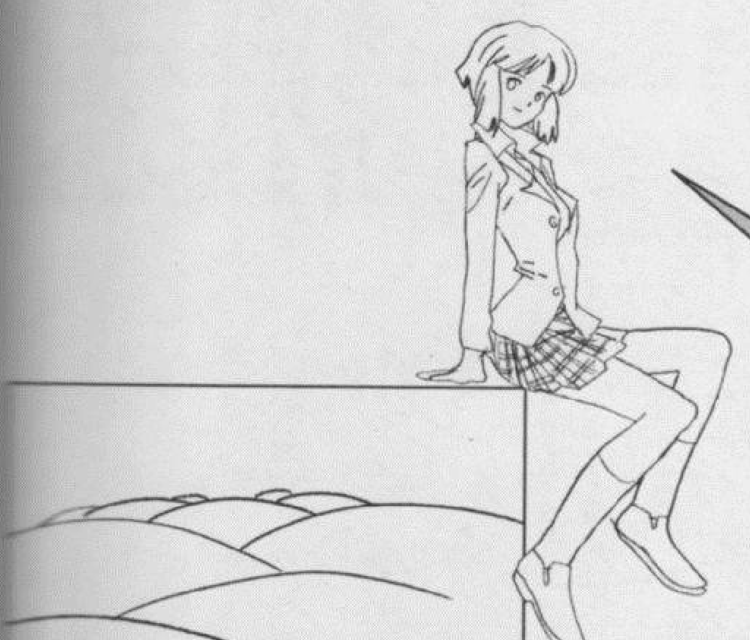
Cuando queremos dar la impresión de que una superficie se extiende de manera indefinida, hay un método muy sencillo que puedes aplicar; para ejemplificarlo, mira el siguiente ejercicio.

Primero dibujamos una serie de figuras, todas idénticas y a la misma altura, separadas por una distancia constante. Entre cada una de ellas dibujamos una segunda serie de figuras, esta vez de menor tamaño, pero que igualmente se encuentran al mismo nivel.

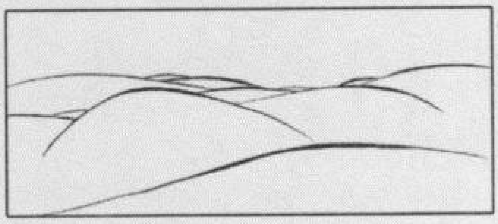
Repetimos el proceso, ahora entre la primera y segunda serie, y nuevamente entre la tercera y segunda. Se puede continuar así eternamente sucesivamente hasta que estemos contentos con el resultado.





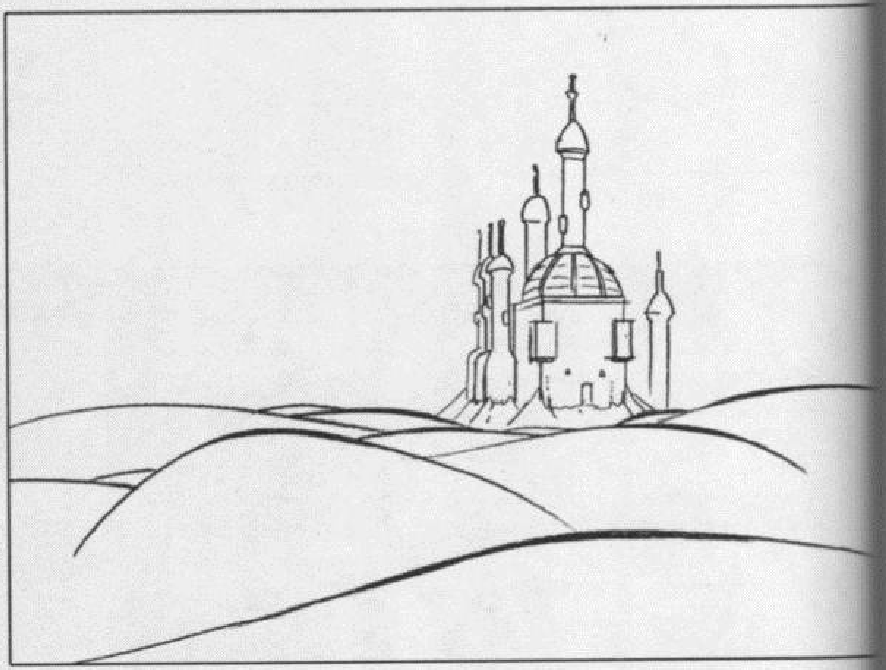


Aplica esto en tus dibujos, simplemente variando el tamaño y forma de las curvas para hacerlas más naturales.

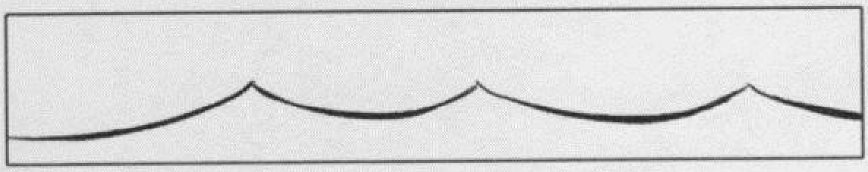


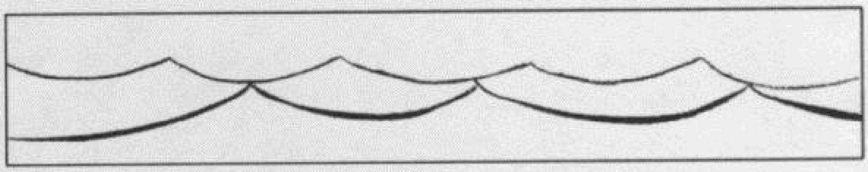
De este modo obtenemos un ambiente desértico, donde la arena llega hasta donde nuestra vista alcanza.

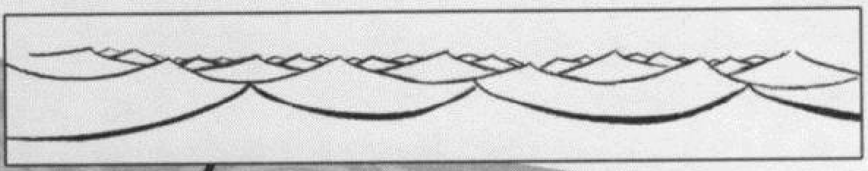
Ahora podemos usar este patrón como parte de un escenario para una historia de aventura en el desierto.

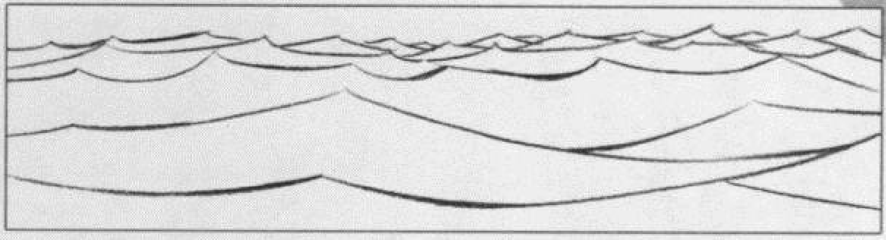


Del mismo modo hacemos si queremos dibujar un océano infinito, sólo colocamos las curvas de cabeza para dar el efecto de las olas golpeando con ellas mismas, formando entre cada una de ellas una serie de picos que se levantan por encima del horizonte.

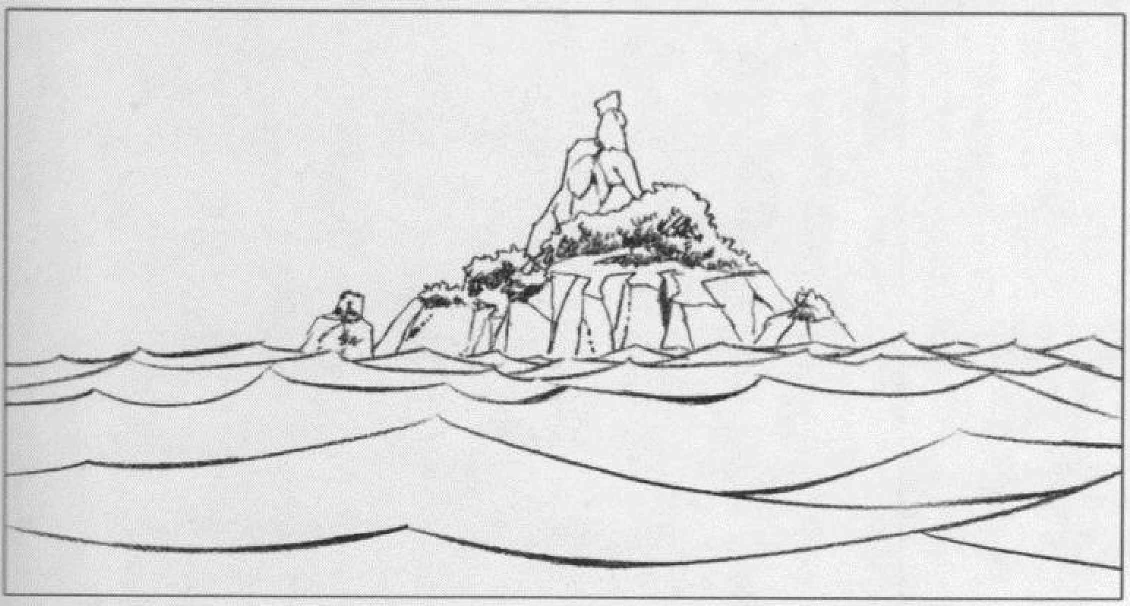




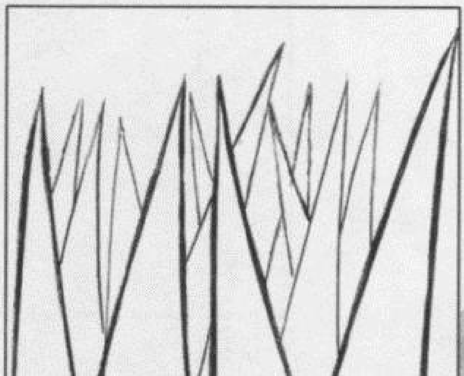


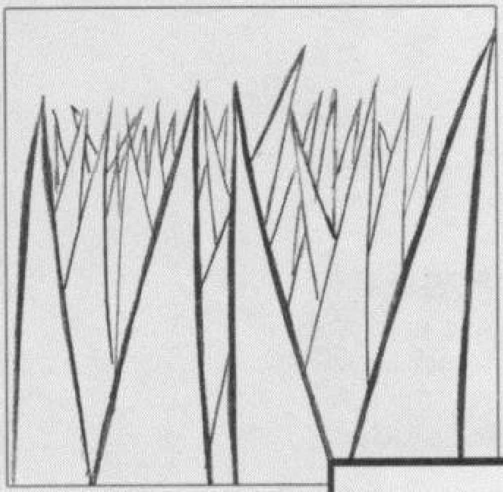


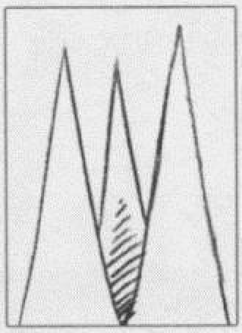
Así, variando la frecuencia de las curvas en sus diferentes niveles, tenemos una vista infinita del océano, en una escena observada quizá desde un barco donde se alcanza a percibir entre las olas una pequeña isla desierta.



Como ves, este principio se puede aplicar a una infinidad de superficies extensas, como en este ejemplo que formamos a partir de picos siguiendo el mismo principio de varios niveles superpuestos.

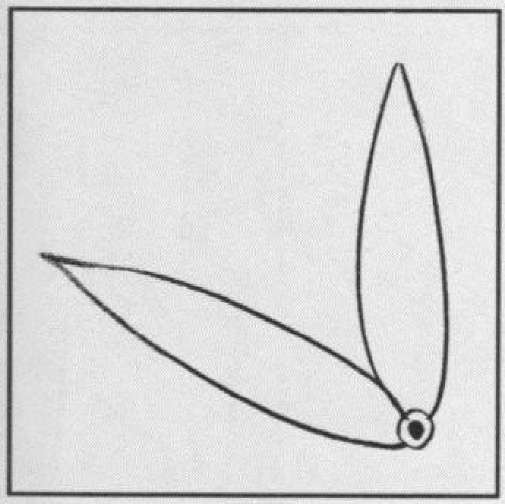


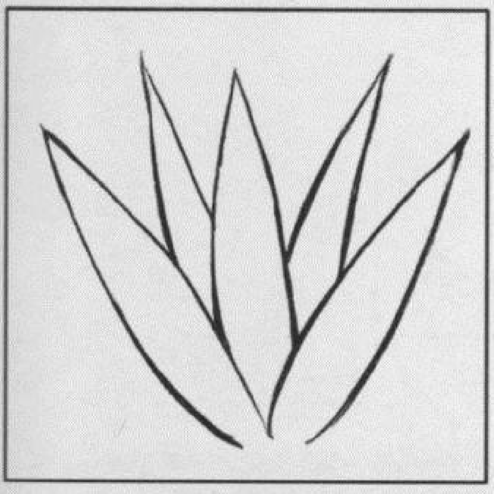


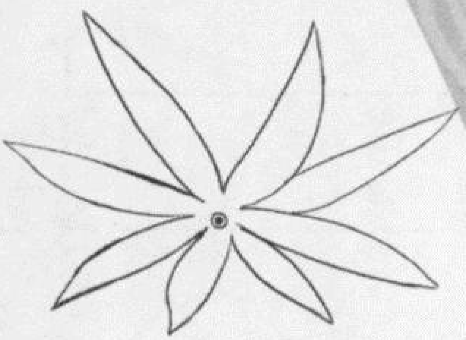


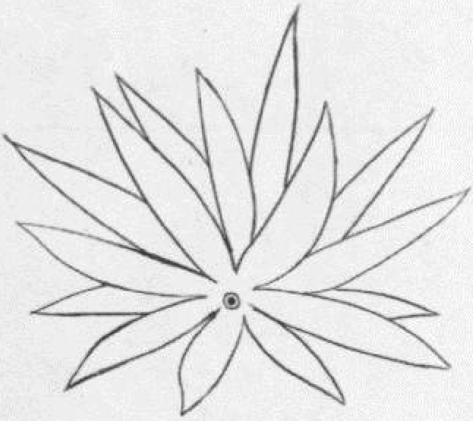
En este caso, para reforzar la idea de profundidad, se optó por colocar una pequeña sombra correspondiente a cada pico, que nos ayuda a diferenciar entre el volumen de cada uno de ellos, y a hacer más clara y entendible la escena sin que nos confundamos entre tanta línea.

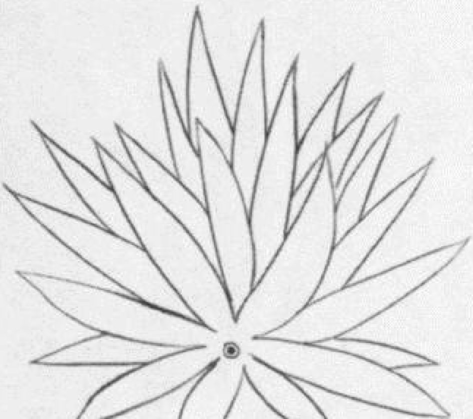
Ahora sólo colocamos a nuestro personaje en este escenario y tenemos una imagen lista con gran calidad visual.



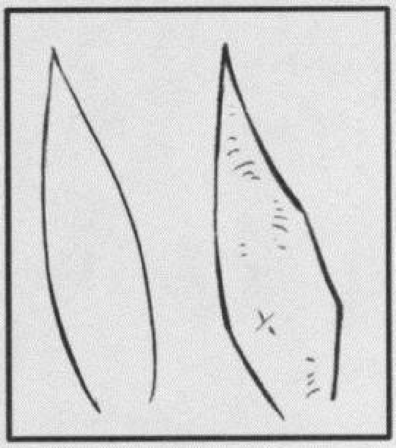


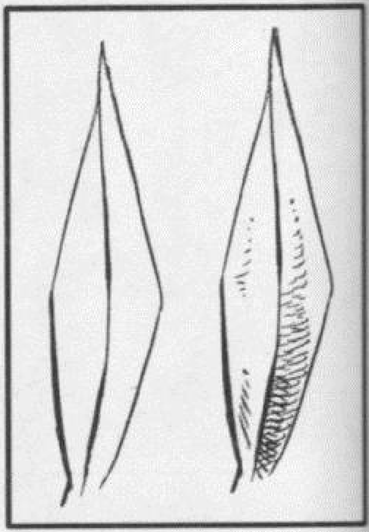


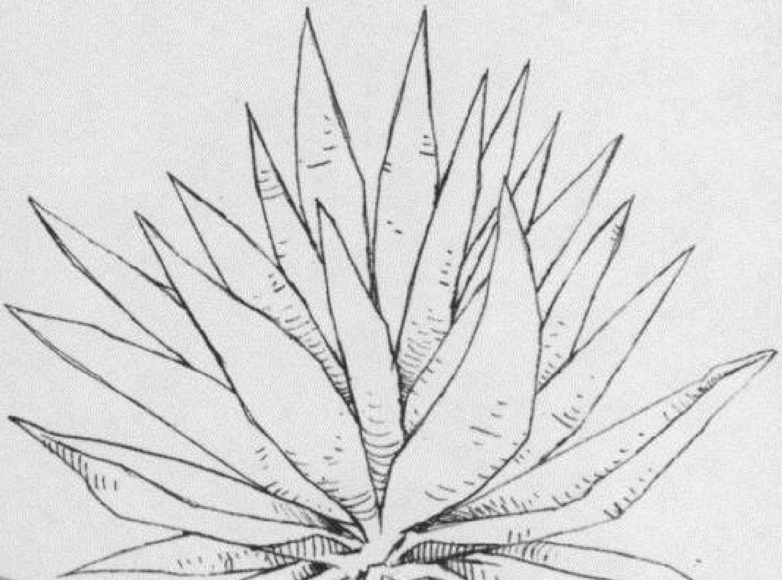




En el caso de plantas como una cactácea se sigue en patrón concéntrico, o sea que todas las puntas parten del mismo punto hacia el exterior. Del mismo modo que se hizo en los ejemplos anteriores, dibujamos varias capas de puntas, una detrás de la otra, siempre conservando el mismo punto de origen, pero tomando cada una diferentes direcciones hacia el exterior.







Para complementar este patrón de la cactácea hay que darle volumen y textura a cada uno de las puntas, marcando distintos niveles de sombra a través del ashurado y de la calidad de línea.

La sombra dependerá de la posición que tenga cada unas de las puntas de la cactácea (mejor conocido como maguey) con respecto a la fuente de luz. Si ésta tiende a ir hacia abajo y la luz da directamente desde arriba, se formará una sombra intensa en la parte inferior y permanecerá luminoso en la superior.

También marcar sombras más intensas en cada pétalo conforme se vayan acercando al centro de la flor, donde la luz llega con mayor dificultad.

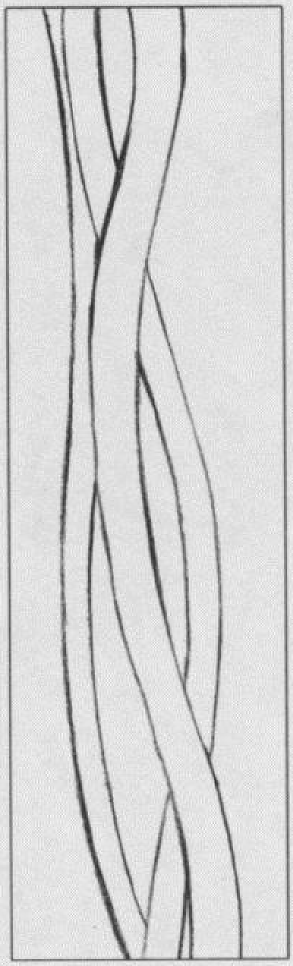
Recuerda que aunque la mayoría de las puntas tiendan a ir hacia arriba, todas deben llevar direcciones y formas diferentes para dar una sensación de realismo a la imagen.

UN PATRÓN DE PATRONES

Como ves, una figura sencilla hecha a base de patrones nos puede dar muy buenos resultados si está bien realizada.

Esta figura a su vez la podemos dibujar varias veces a manera de patrón, siguiendo las mismas reglas antes vistas para darnos la sensación de que unas se encuentran más cerca que otras.

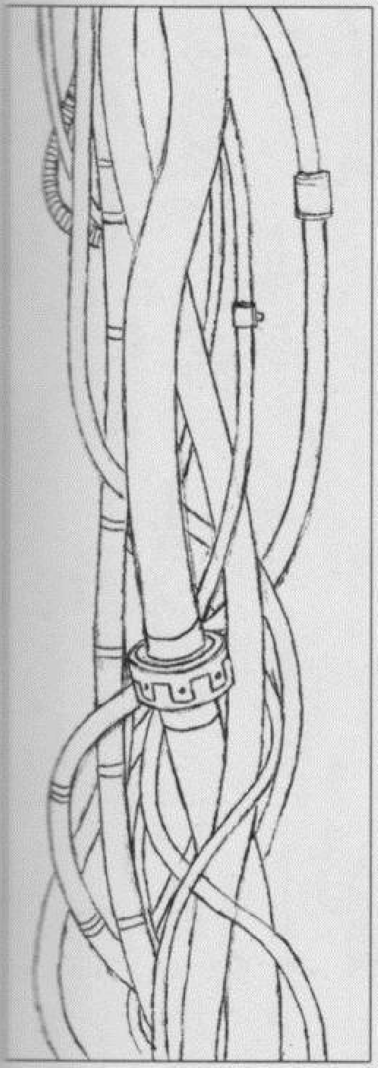
PATRÓN TUBULAR (CABLES)



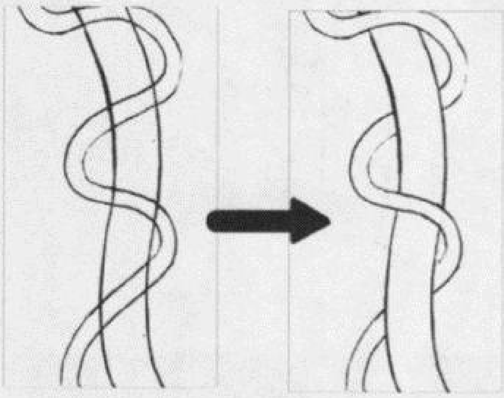
Aun cuando estos cables siguen la misma dirección en general, cada uno tiene una forma y movimiento distinto, incluso el ancho es diferente en los tres.

Para hacer la escena más interesante, le agregamos varios cables más delgados que cruzan y se atraviesan por entre los tres principales que pusimos con anterioridad. Aquí los marcamos con negro para que veas claramente cuáles y cómo se fueron agregando; de este modo puedes seguir dibujando más y más tubos.

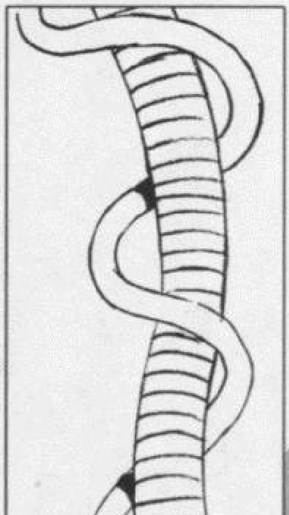
No tengas miedo de seguir agregando detalles a tu ilustración, aun cuando te parezca que ya está bien; si le agregas más cosas verás que quizás te guste más así. Es algo que puedes hacer indefinidamente, todo depende de ti y de la impresión que quieras que provoque tu trabajo.



Para poner un cable que rodea a otro, basta con dibujarlo encima del que quieras que quede rodeado, dejando que sobresalgan varias curvas del que va alrededor.

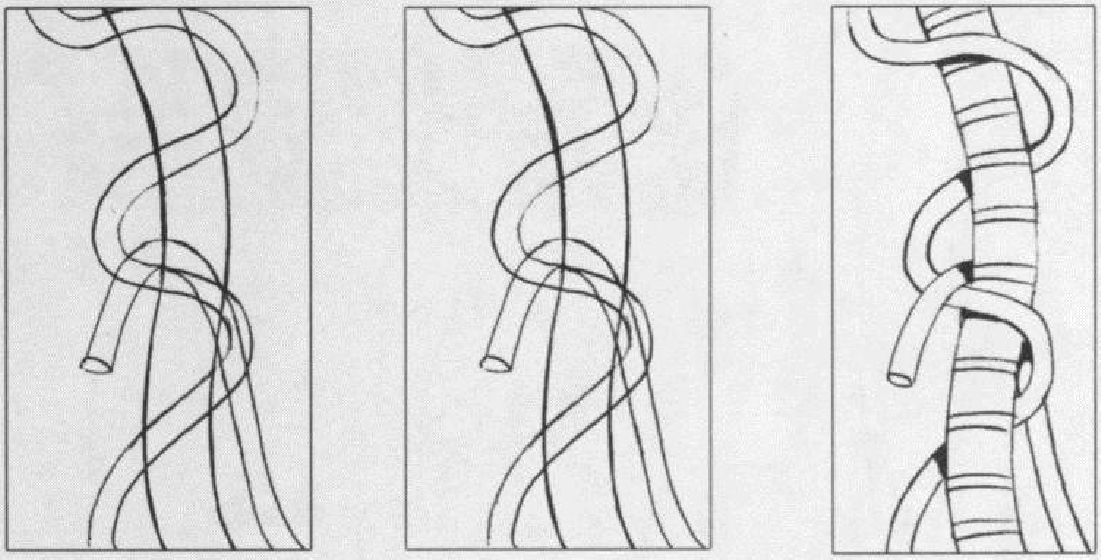


Una vez que ya está dibujado en la posición que quieres, sólo basta borrar algunas líneas del cable sobrepuesto para dar la impresión de que está rodeando al otro.

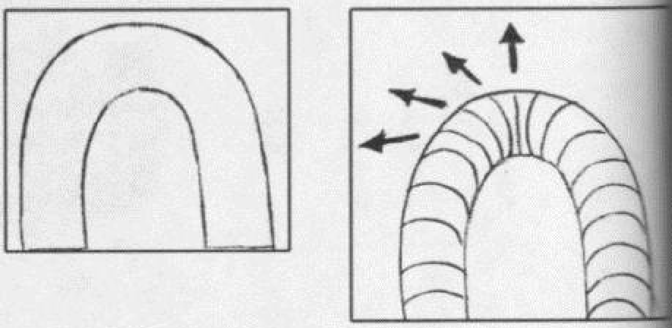


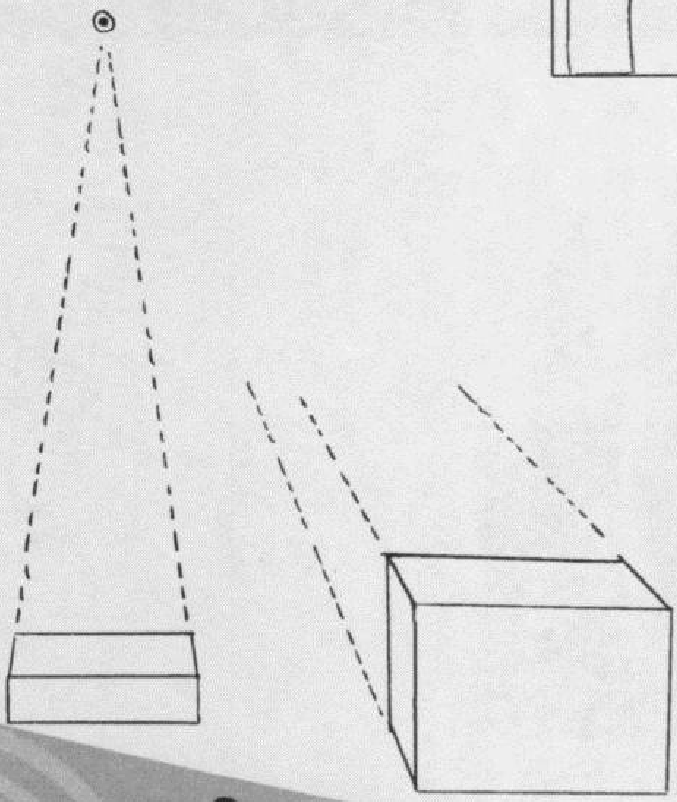
Finalmente sólo dibujamos algunas sombras que nos ayuden a dar volumen a ambos cables, así como algunos ashurados y texturas que diferencien el uno del otro.

De este modo, diferenciando entre cada cable por medio de texturas, sombras y uno que otro detalle, evitamos que la vista del espectador se pierda entre cableado y reconozca fácilmente lo que estamos expresando.



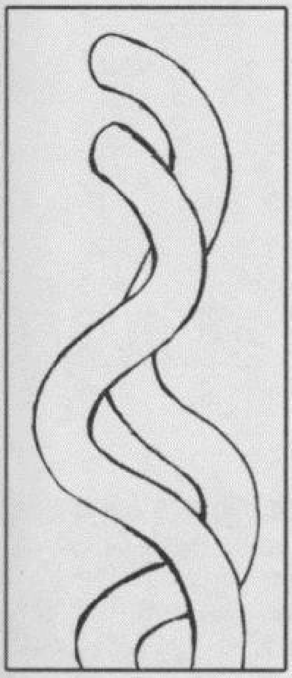
A la escena anterior todavía se le añadió un ca-ble suelto que permanece atorado con los demás. Éste empieza yendo en la misma dirección que los otros, pero después cae y va en sentido puesto.

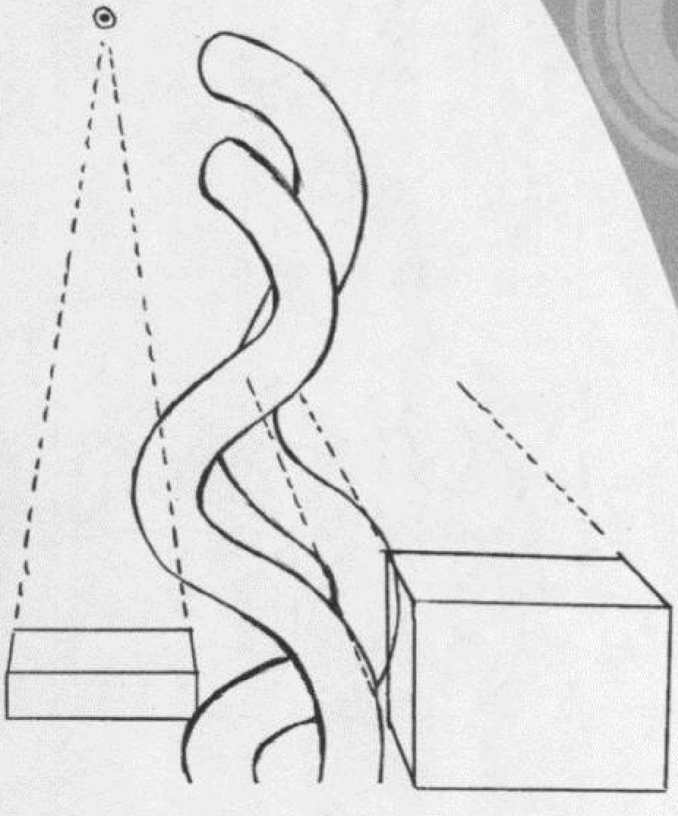




Algo a observar es que al doblarse un cable como en el ejemplo, sus texturas se ven afectadas. Aquí puedes ver cómo un cable con líneas transversales al ser doblado hace que éstas cambien también de dirección, separándolas en la parte externa y juntándolas en la parte interna del doblez.

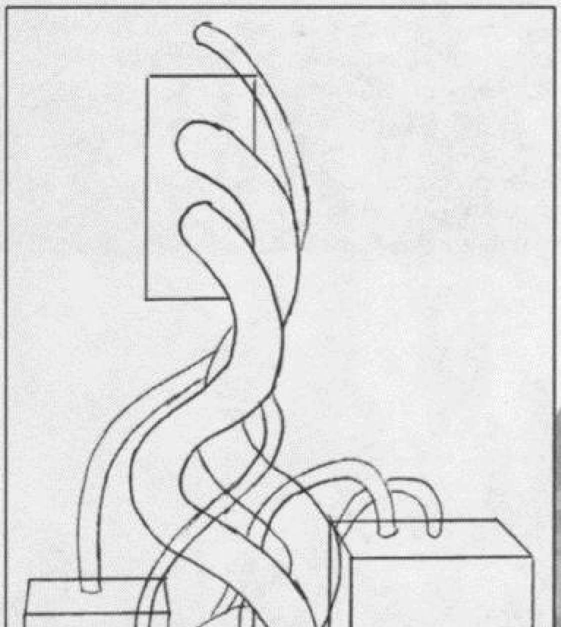
Para aplicar esto a una ilustración más elaborada, incluimos un par de cajas eléctricas que deberán estar afectadas por un mismo punto de fuga y tener el mismo horizonte que los demás elementos a dibujar.

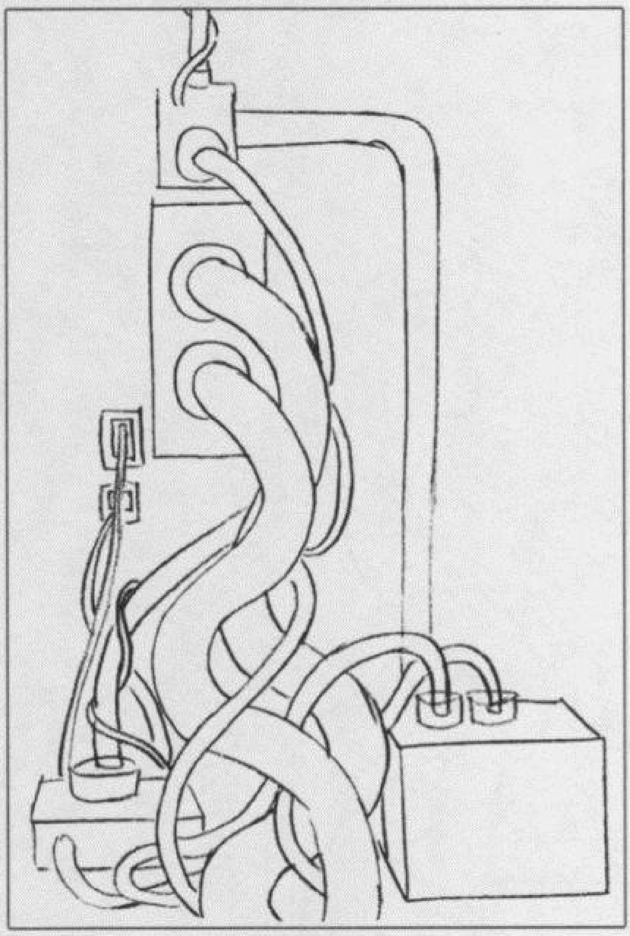


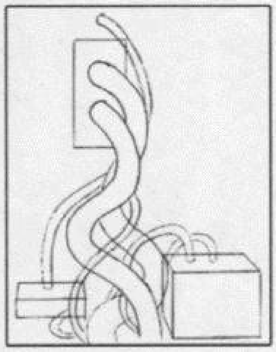


Junto a estas cajas dibujaremos primero un par de cables grandes saliendo de la pared, y que en apariencia son prácticamente iguales pero que conservan algunas diferencias respecto al movimiento de uno con el otro, y junto a ellos, algunos cables más delgados que se conectan con las cajas eléctricas.

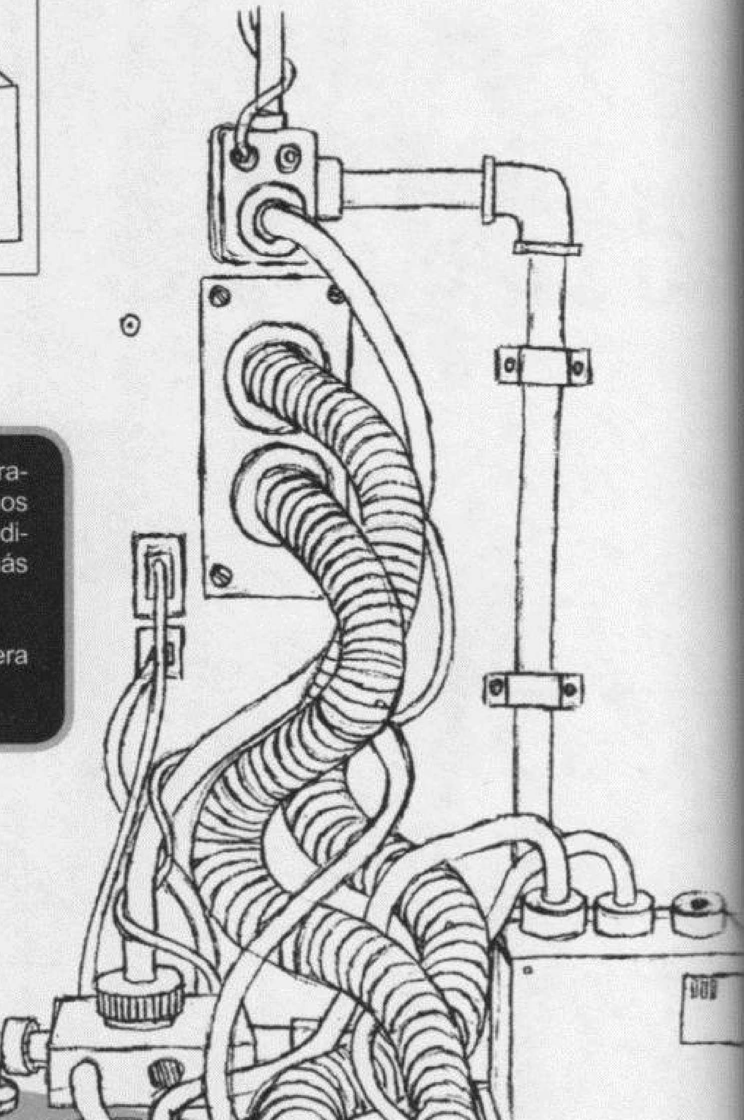
Antes de empezar a detallar debemos establecer bien nuestros elementos principales, para que conforme vayamos avanzando y agregando cosas encima de éstos se conserven como las figuras predominantes y el dibujo mantenga una armonia compositiva.





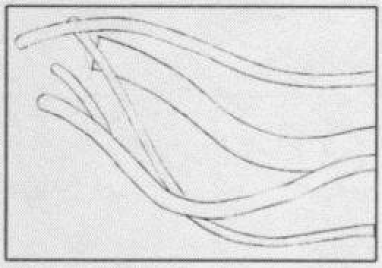


Sobre las cajas y una pared aplicamos lo antes visto, cables superpuestos, encimados y enredados unos con otros, de diferentes tamaños, en diferentes direcciones y algunos con diferentes texturas.



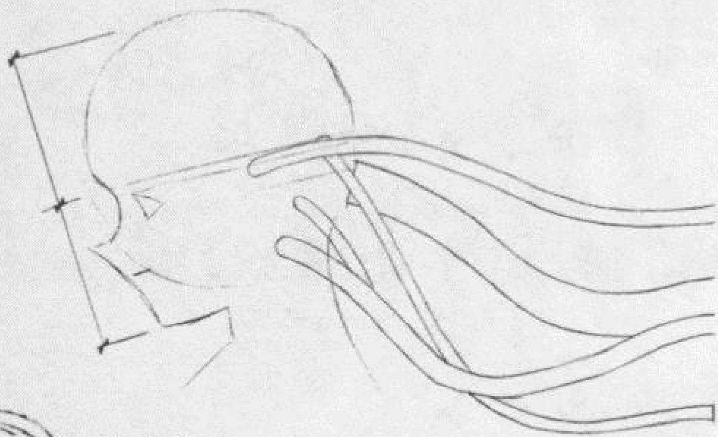
Dibujamos los detalles necesarios, tornillos, entradas de cables, remaches, etcétera. Todo lo que nos ayude a darle la atmósfera adecuada a nuestro dibujo. Recuerda que la realidad siempre tiene más elementos de los que nos imaginamos.

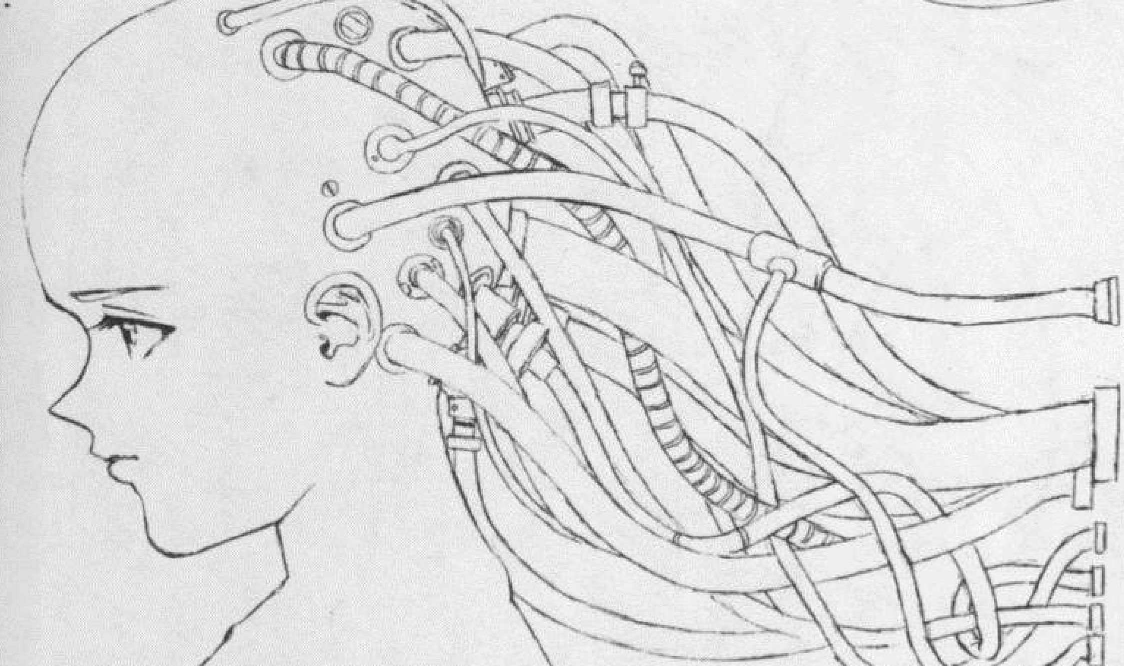
Trata de nunca limitarte y buscar siempre la manera de que tu trabajo se vea lo mejor posible.



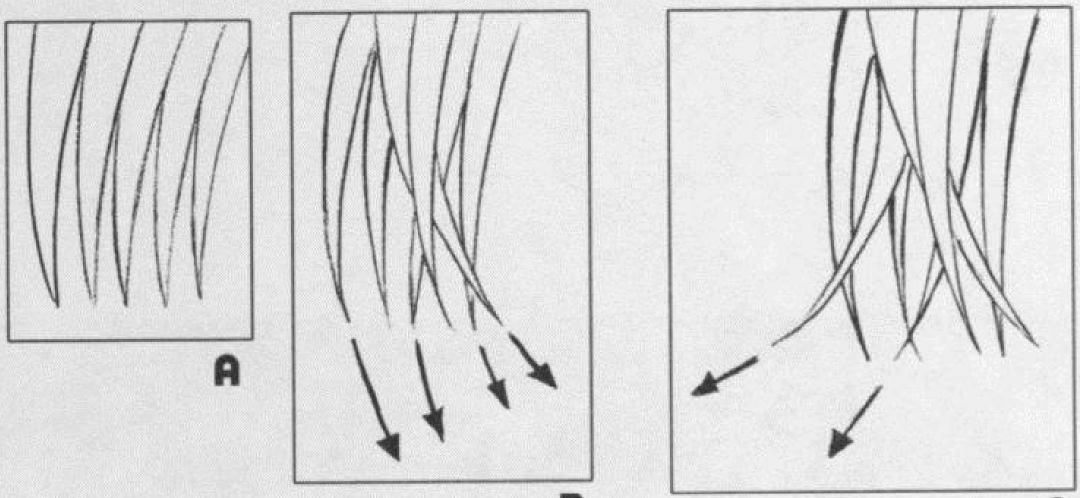
Aplicamos los mismos principios a una imagen un poco más figurativa, estableciendo, por supuesto, primero los cánones correspondientes a la cabeza y sobre ellos varios cables que se conectan al cráneo.

En este ejemplo los cables representan una sólo unidad, y sin embargo, gracias a la aplicación de las reglas antes vistas conservan su individualidad y la imagen es clara, entendible y llamativa.





PATRÓN DEL CABELLO



A B C

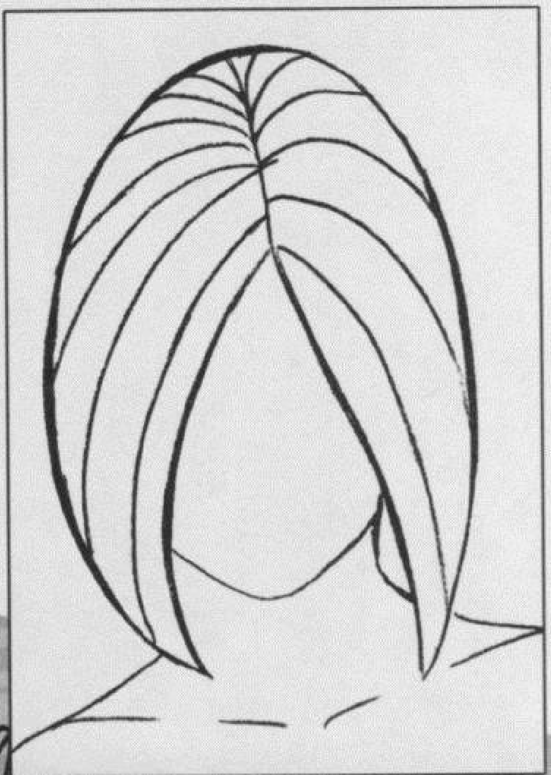
Para darle un aspecto natural al cabello debes de fijarte en ciertas cosas, evitando que las puntas de los mechones queden como la imagen A, donde todas tienen la misma forma, tamaño y dirección.

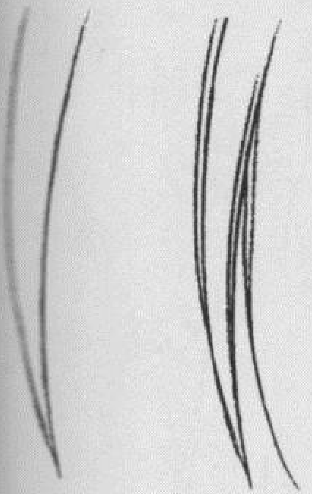
Procura siempre variar al menos un poco estas características, dándole forma y dirección única a cada mechón.

En la imagen B puedes ver cómo a pesar de que todos los mechones van hacia un mismo lado existen ciertas diferencias entre la dirección de cada uno. Además de que colocar unos enfrente de otros ayuda a darle volumen a la cabellera.

En la imagen C vemos cómo el poner algunos mechones en la dirección contraria a los demás le da más movimiento y profundidad al cabello.

En este ejemplo vemos primero la forma y dirección en la que cae el cabello. Sobre esta base aplicamos lo de la imagen B, variando ligeramente la dirección de los mechones y superponiendo unos con otros.





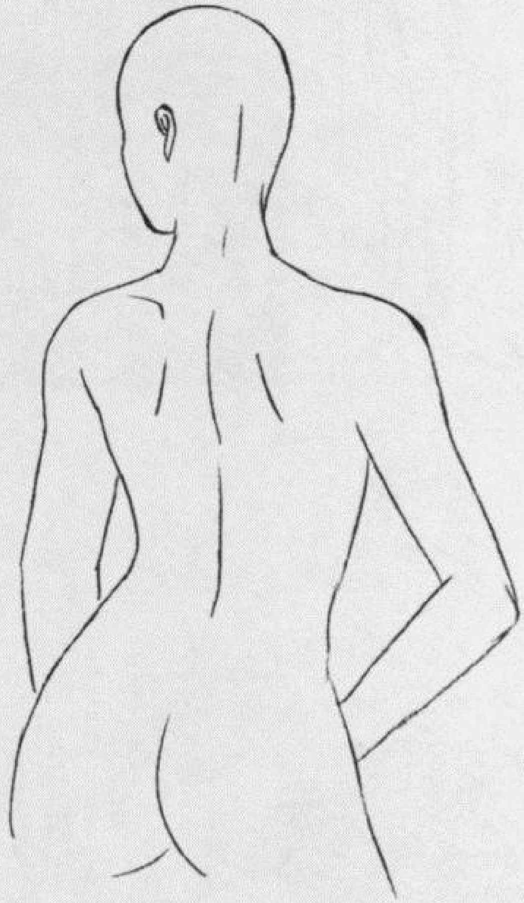
D

En la imagen D vemos el siguiente paso a aplicar en el dibujo de cabello: agregar líneas en cada mechón que siguán la dirección del mismo, para reforzar la sensación de textura filamentosa del cabello y el volumen del mismo.

Finalmente, como en la imagen E, dibujamos un par de mechones delgados por encima de todos los demás, que tengan una dirección diferente a todos para que resalten de entre la cabellera.

E

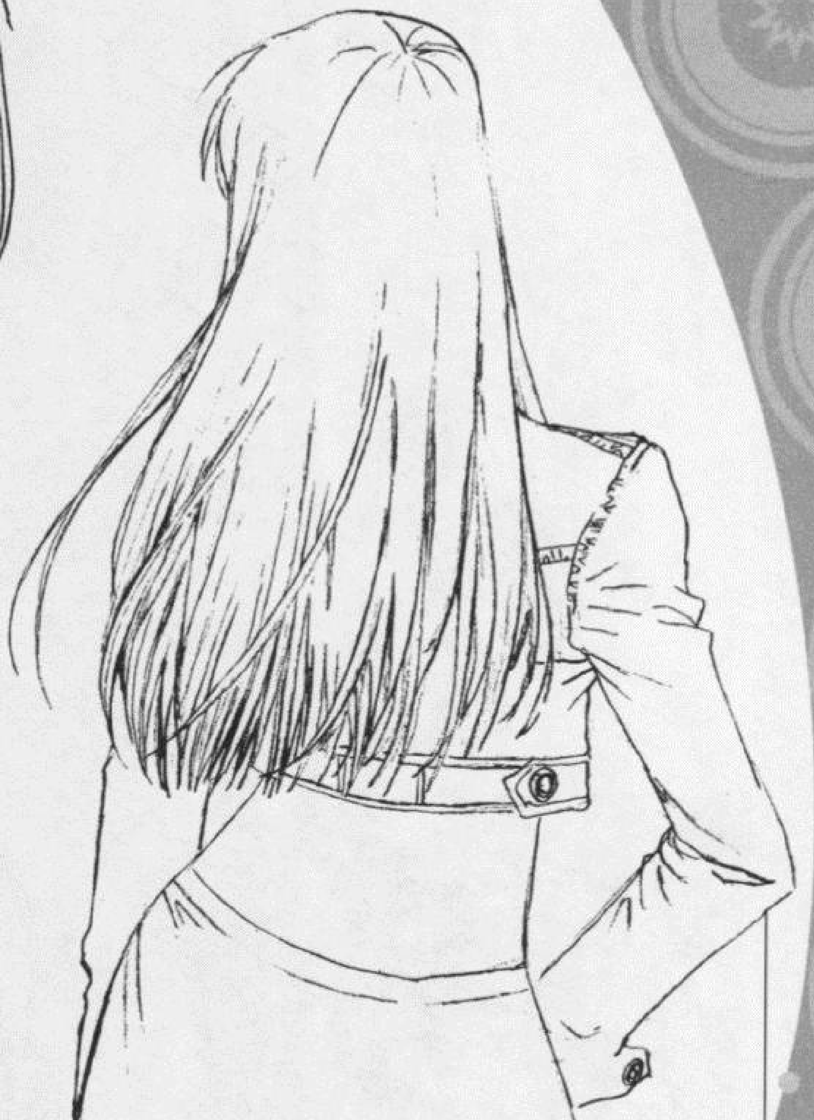
Continuando con el mismo de la página anterior, aplicamos los principios de C, D y E, colocando algunos mechones en dirección contraria, aumentando las líneas de cada uno y poniendo un par de ellos por encima de los demás; ¿a poco no da una mejor apariencia?



Aplicaremos lo visto a otra imagen. Ahora es una chica vista desde la espalda donde lo que tiene que resaltar es la belleza y el largo de la cabellera.

Empezamos por dibujar sobre la figura de la mujer una guía de la dirección general que debe tomar el cabello, dirección que bien puede estar influida por el viento o el movimiento del cuerpo.

Aplicamos los mismos pasos que en el ejemplo anterior. Variamos ligeramente la dirección de los mechones, que por la abundancia aquí se decidió agrupar algunos para dar una apariencia más estética.

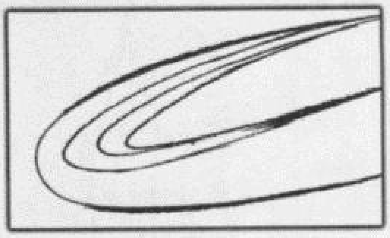


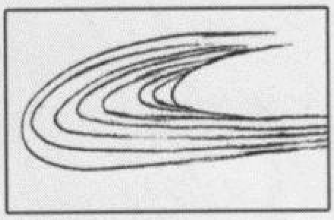
También aquí se decidió no aplicar el paso C, ya que la fuerza del movimiento de la cabellera haría poco posible que algunos mechones se fueran en la dirección contraria.

Finalmente se aplicaron los pasos D y E, dibujando más líneas por mechón y colocando algunos mechones rebeldes que sobresalen de la cabellera.

No olvides que las líneas para dibujar el cabello no suelen ir continuas desde la raíz a la punta, pero sí debe insinuarse que ésa es su dirección, puedes colocar algunas líneas que salgan de la raíz para marcar más esto.

ALGUNAS OTRAS PARTICULARIDADES DEL CABELLO

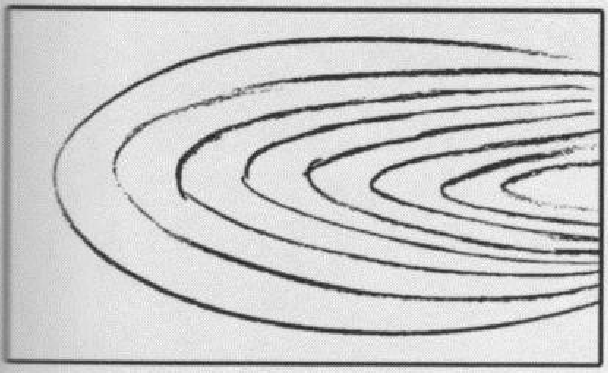




Aquí podemos ver algunos de los patrones que pueden tomar las líneas del cabello al momento de curvarse los mechones. Aplicar esto a un dibujo nos permitirá dar volumen a cada mechón de cabello, dándonos la impresión de estar viendo un lado interno y uno externo en cada uno de ellos.

Ayuda mucho en imágenes como ésta, donde hay que resaltar el movimiento tridimensional del cabello, dando ese efecto de estar flotando.

En el ejemplo, al igual que en los anteriores, iniciamos dibujando la forma básica del movimiento del cabello.

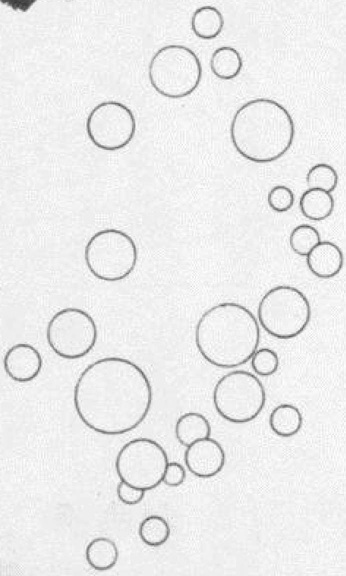


Aquí vemos otros ejemplos de patrones que podemos ver en el cabello, así como los anteriores aplicados al ejemplo.

Como decía, estos patrones nos dan la sensación de que cada mechón es una figura bien definida, de la cual podemos ver un lado externo, que es el más limpio, y otro interno, que es el que tiene abundantes líneas.

Éste es un efecto que se utiliza mayormente en formas de dibujo muy estilizadas, como la del manga.

PATRONES DE LÍNEAS CURVAS

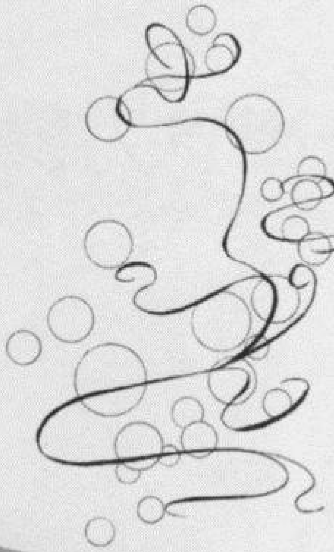


Las líneas curvas y las formas redondeadas siempre nos dan la sensación de tranquilidad, paz y de confort, ya que su soltura nos remite a la libertad y a las sensaciones suaves.

Hacer un patrón de este tipo es muy sencillo. Juega con la dirección que puedan tomar las curvas, y deja que varíen y cambien de dirección de manera desordenada.

Aquí a este patrón de líneas curvas se le añadieron varias ramificaciones, y se fusionó con un patrón de formar circulares que sigue discretamente la dirección del primero.

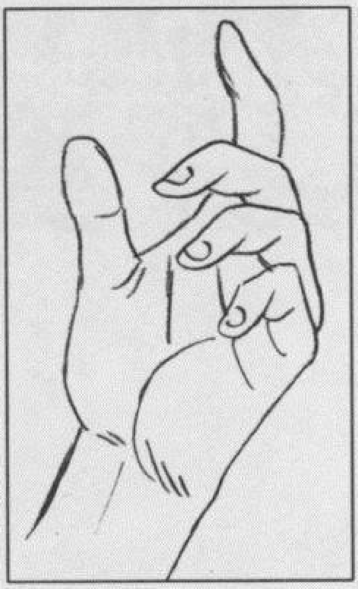
Sobre de él se colocará una figura femenina cuya posición nos refuerza el sentimiento de tranquilidad de la escena.

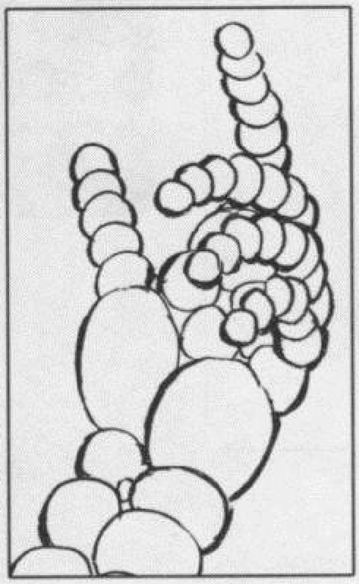


Al patrón de líneas curvas se le agregaron otros semejantes a los que vimos en los mechones de cabello, para enfatizar aun más las curvas y darle un efecto de tridimensionalidad a cada una de ellas en conjunto con las figuras circulares.

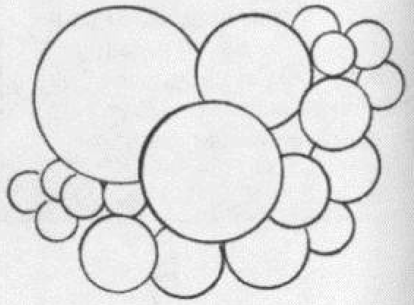
Como ves, hacer un patrón a base de líneas curvas nos puede ayudar a hacer un fondo rápido para alguna ilustración, o algún pin up sencillo, y mejorar en gran medida el resultado final y la apariencia del mismo.

PATRONES DE CÍRCULOS

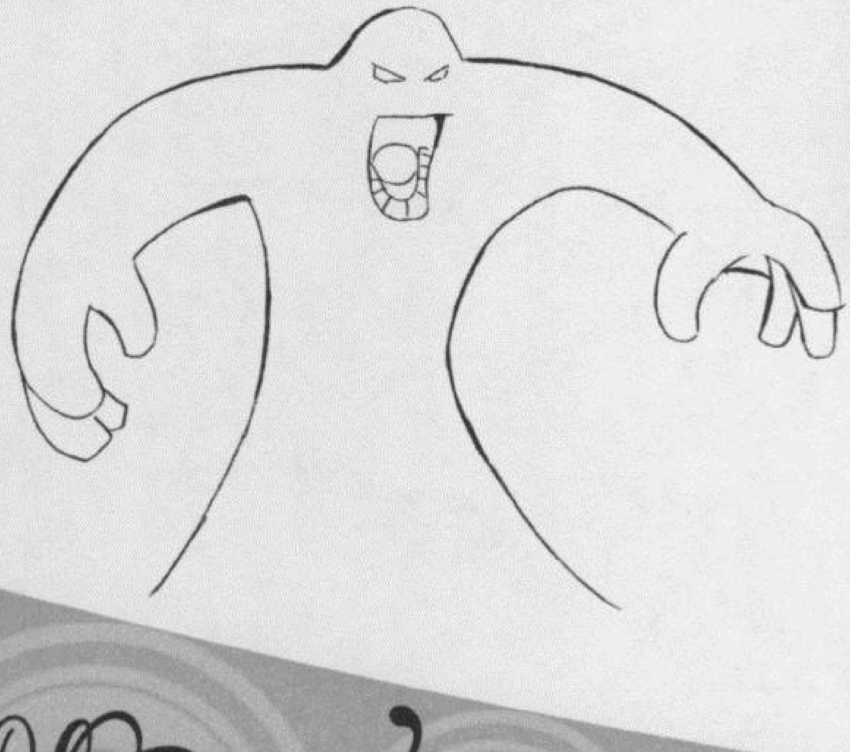




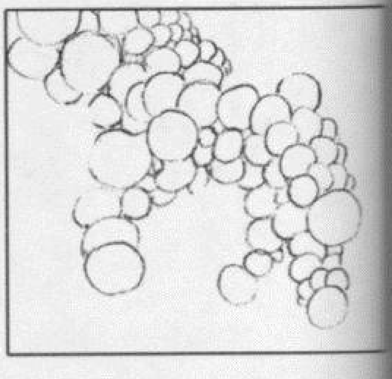
Los círculos y las formas esféricas están presentes, y son la base de la mayoría de las formas de la naturaleza; como tales nos permiten crear toda una infinidad de figuras y seres.

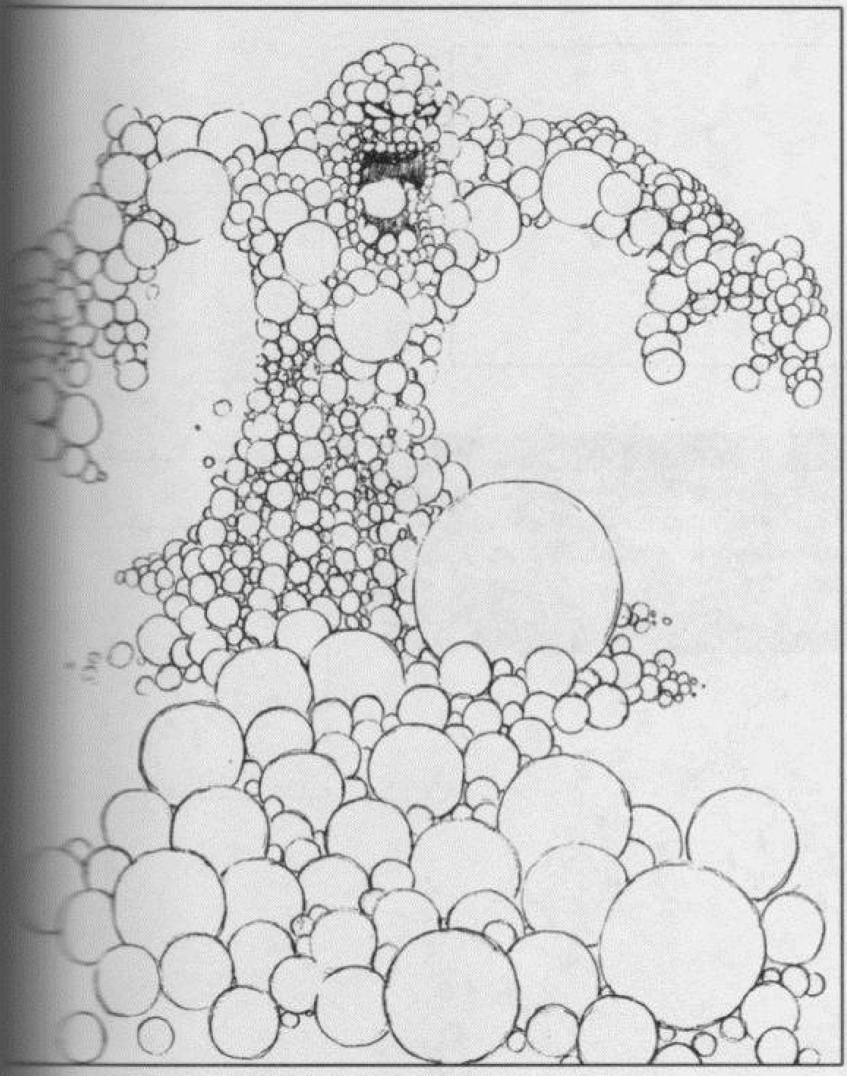


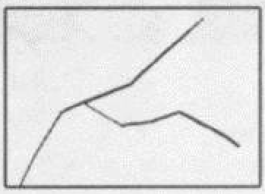
Hacer una imagen a base de patrones de círculos no necesariamente nos tiene que dar como resultado una imagen tranquila y pacífica. Para demostrarlo, ahora dibujaremos un monstruo con uno de estos patrones.

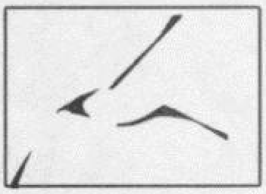


Establecemos primero la forma que queremos que tenga este ser, y dibujamos sobre esa base un patrón de círculos como lo vemos en el ejemplo, recordando que entre mayor sea el círculo mayor volumen tendrá el área en la que se ubique.

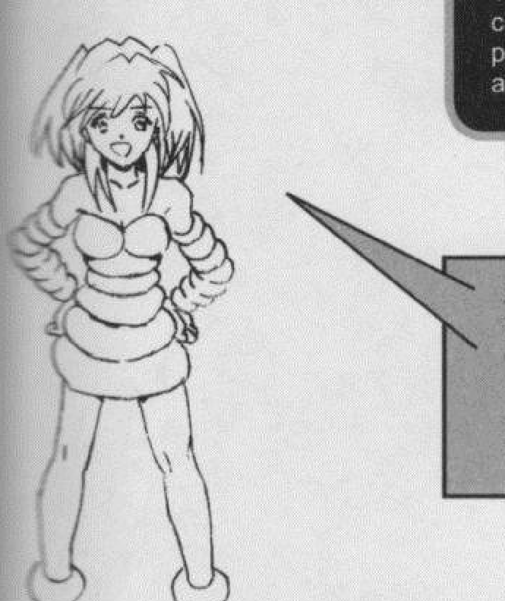




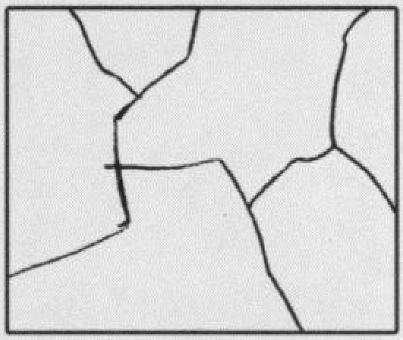


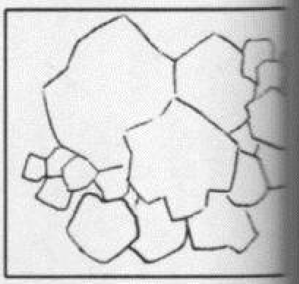


Teniendo establecido todo el volumen del monstruo por medio de círculos de diversos tamaños, más grandes en las zonas más amplias y más pequeños en las zonas de mayor detalle, procedemos al siguiente paso.

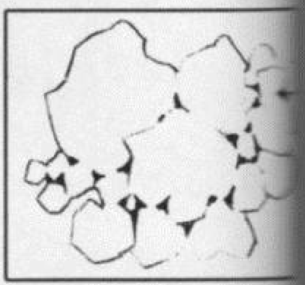


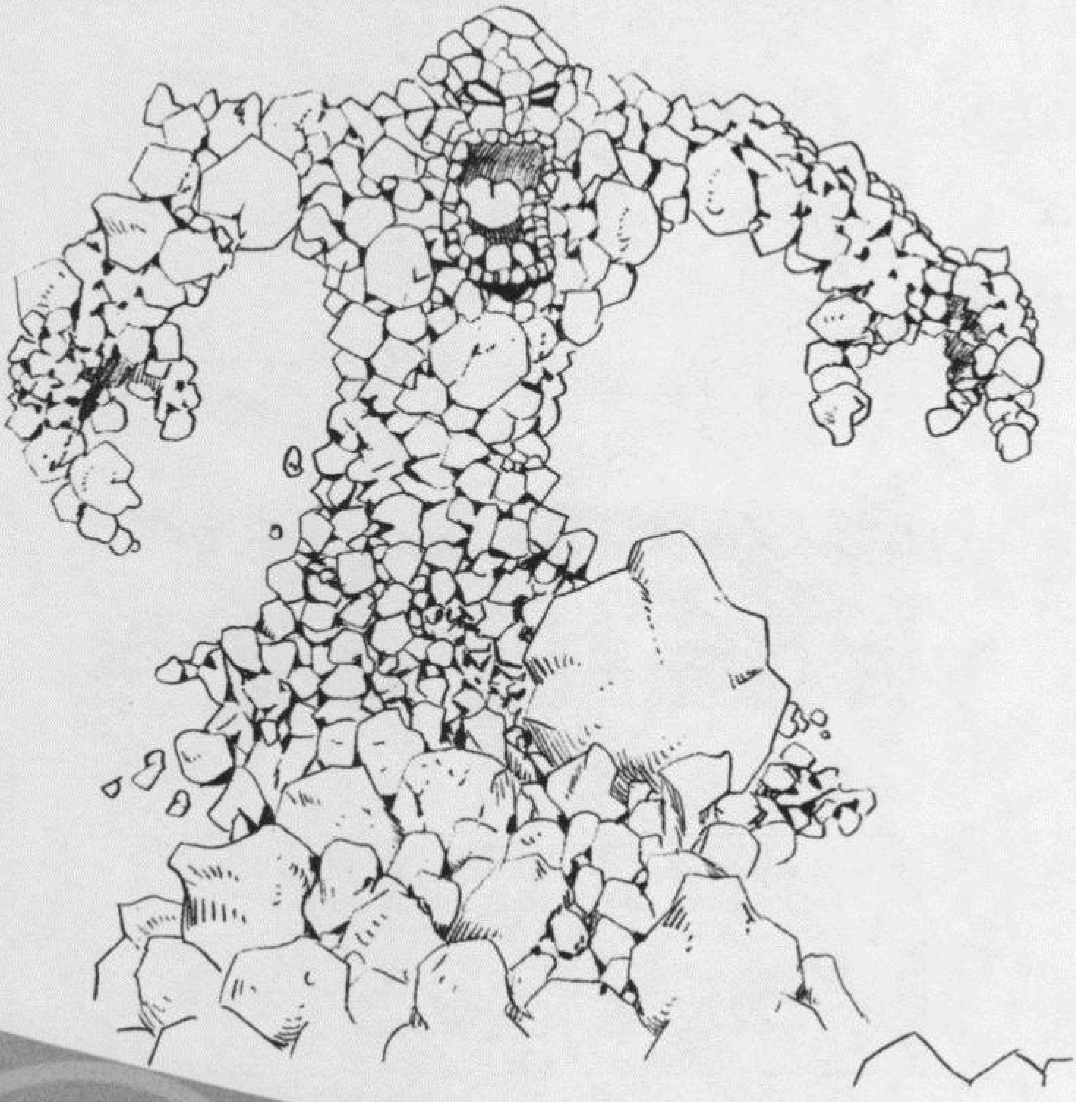
Aquí remarcaremos todos los límites de cada uno de los círculos, pero convirtiendo las líneas curvas a líneas rectas quebradas, de las cuales lo que más nos interesa son las uniones de unas con otras, y los ángulos donde se doblan por lo que las resaltaremos por medio de pequeñas sombras negras como podemos ver en los recuadros.

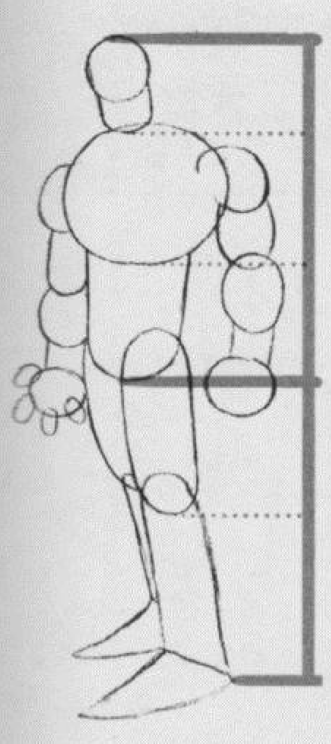




Siguiendo lo anteriormente dicho, definimos y entintamos nuestro monstruo dejando sin entintar algunas de las líneas quebradas que antes hicimos, pero dejando que se intuyan por medio de las sombras que resaltamos, dando así, y con algunos ashurados, la textura de las rocas en el cuerpo de todo el personaje.





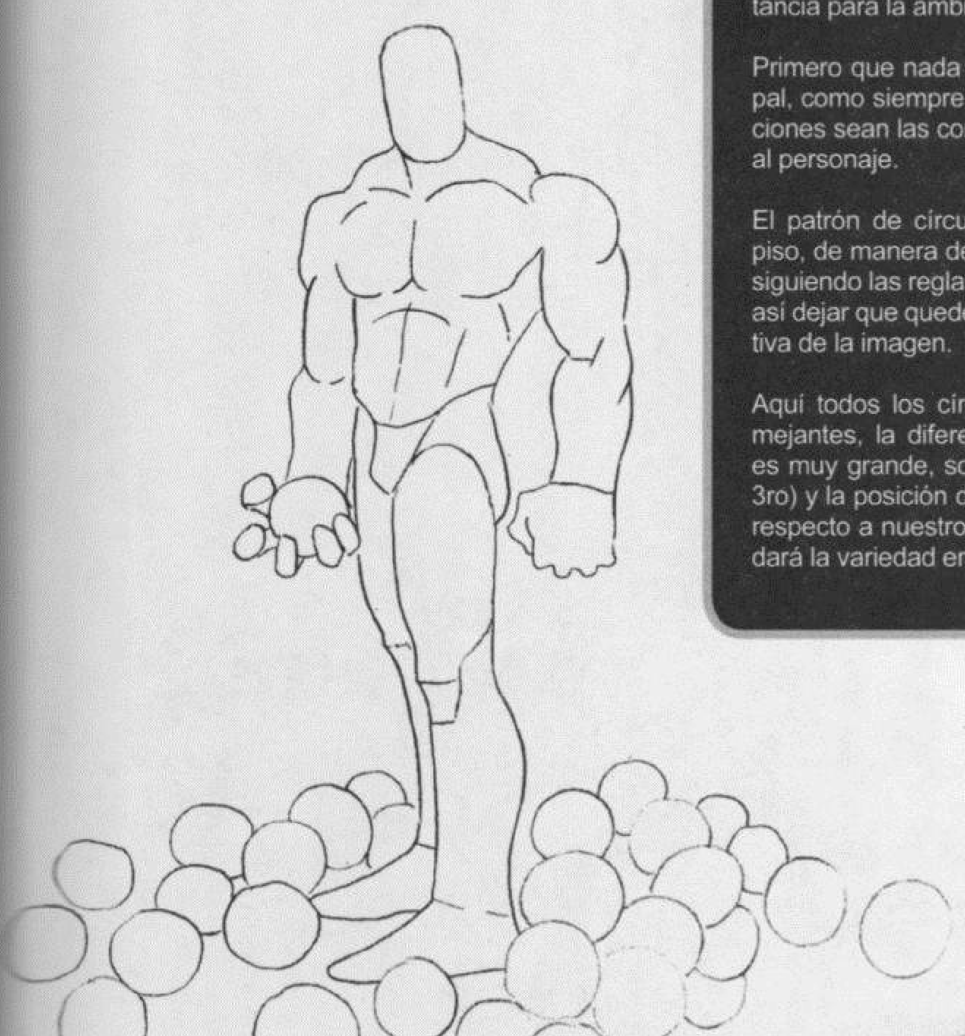


En este otro dibujo, el patrón de círculos no es la figura central, pero sí es de gran importancia para la ambientación de la escena.

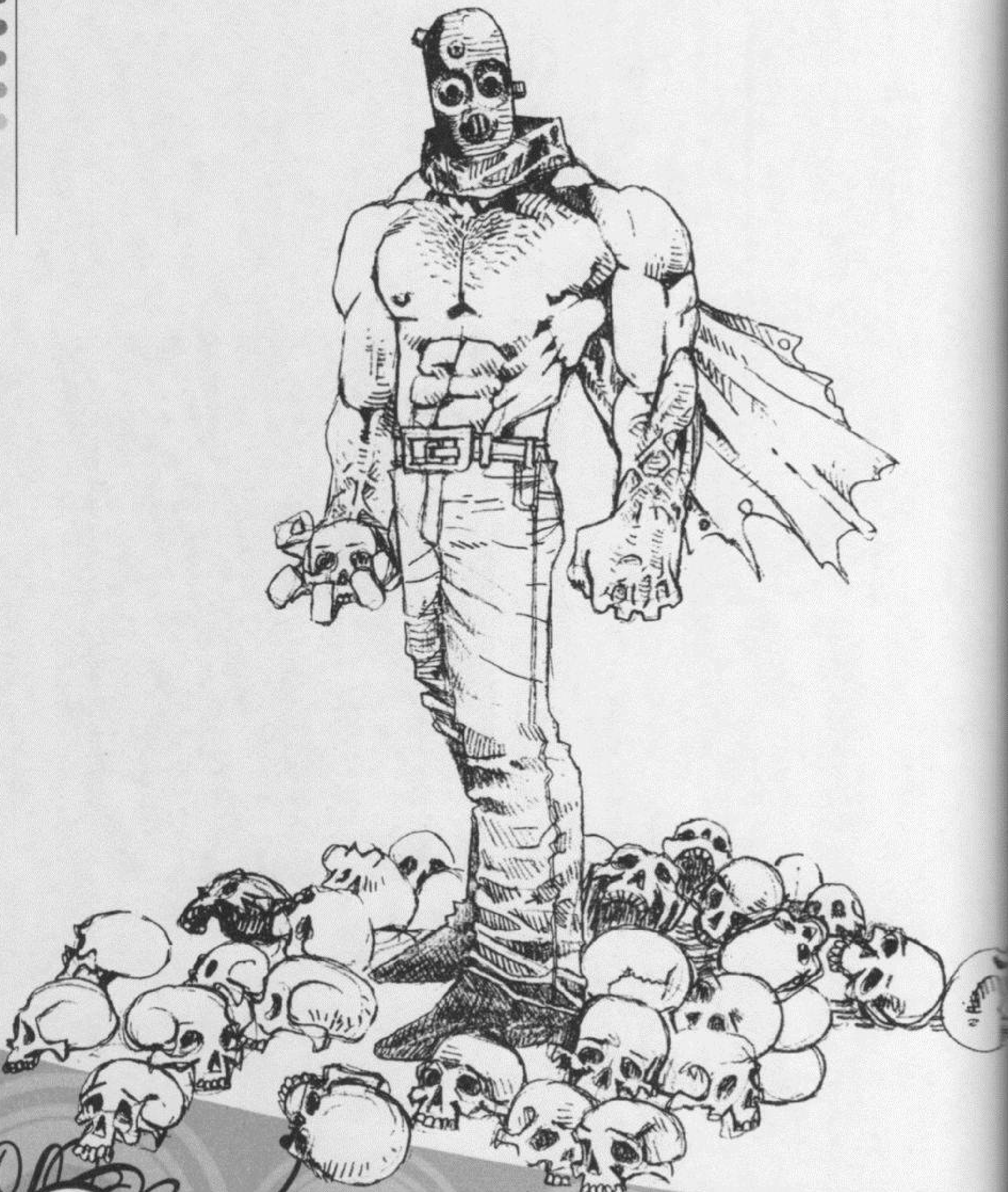
Primero que nada dibujamos la figura principal, como siempre, cuidando que las proporciones sean las correctas y correspondientes al personaje.

El patrón de círculos lo colocaremos en el piso, de manera desordenada y al azar, pero siguiendo las reglas para establecer niveles y así dejar que queden acoplados a la perspectiva de la imagen.

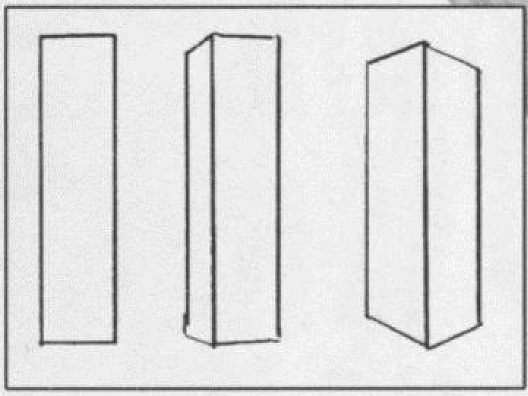
Aquí todos los círculos tienen tamaños semejantes, la diferencia entre uno y otro no es muy grande, son los planos (1ero, 2do o 3ro) y la posición de cada uno de los objetos respecto a nuestro punto de vista lo que nos dará la variedad en el patrón.



Procurando que cada uno de los cráneos esté en una posición distinta, se dará mayor credibilidad al patrón, y por medio de ashurados damos volumen marcando sombras en cada uno de ellos y alguna que otra sombra proyectada sobre el piso. Si te das cuanta, los cráneos como conjunto forman por así decirlo un piso gris para nuestro personaje. Recuerda que los patrones concentrados forman áreas grises.



PATRONES DE PRISMAS

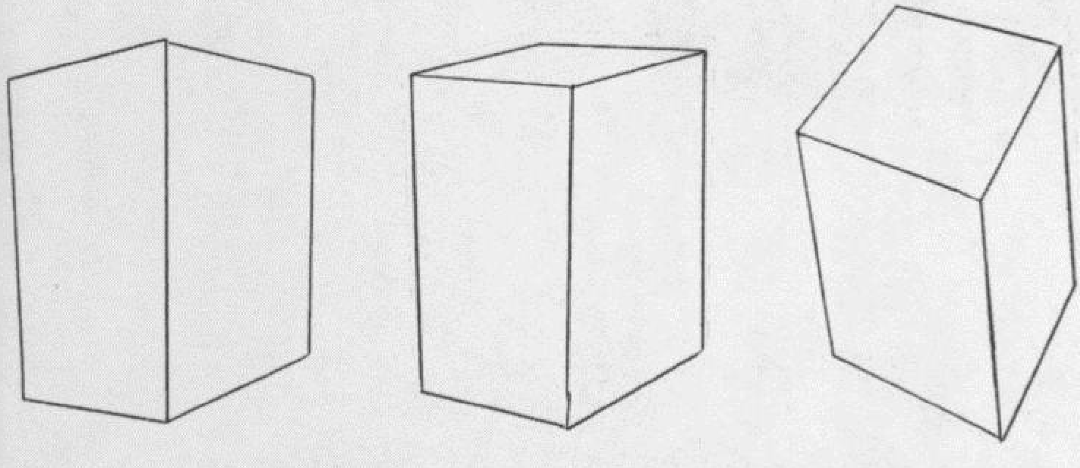


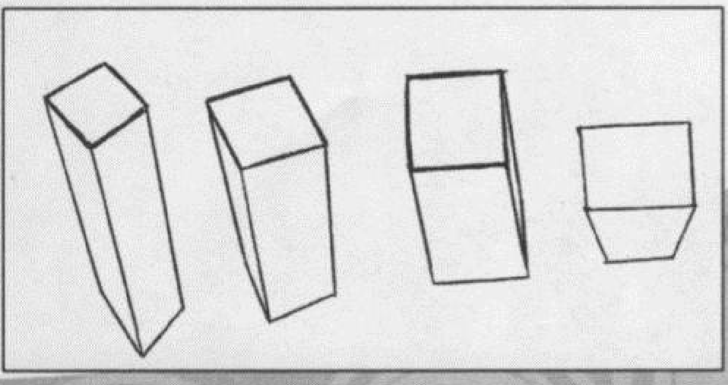
Algo que se debe tener muy en cuenta en los patrones de prismas, en este caso cuadrangulares, es la perspectiva bajo la que se está viendo a cada uno, ya que de ella dependerá la forma que tomen sus caras.

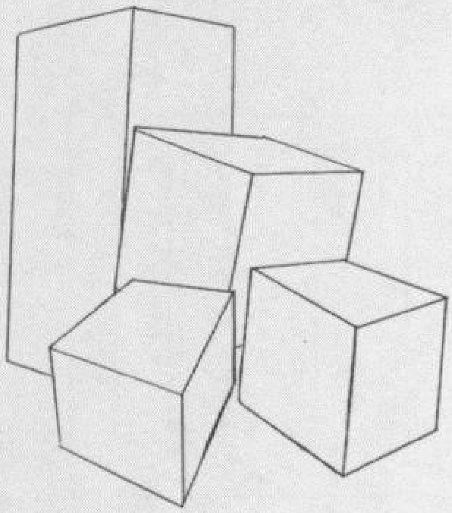
En las perspectivas de uno o dos puntos de fuga, la forma de sus caras casi no se modifica y sólo se ve como si se fueran reduciendo sus extremos conforme se alejan.

Pero si trabajamos a tres puntos de fuga, la forma de todas sus caras visibles cambia convirtiéndose en romboides desde nuestro punto de vista.

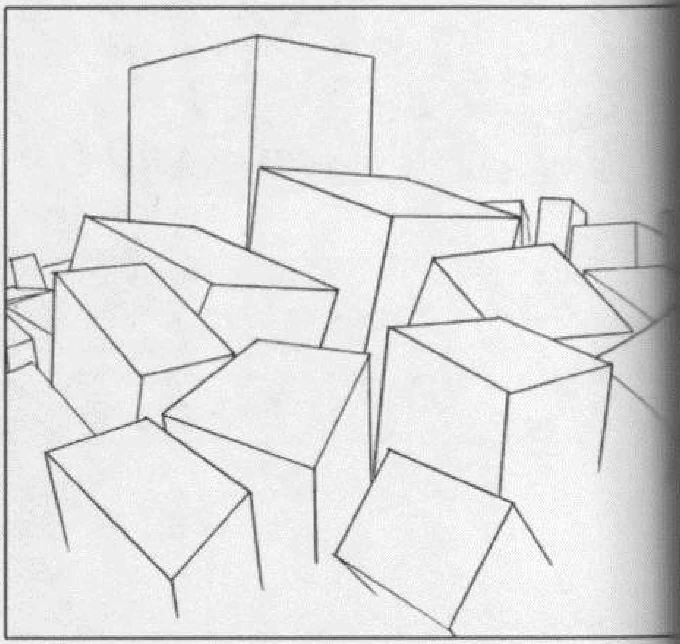
En el último recuadro puedes ver cómo conforme la vista se vuelve más aérea, la base va recuperando su forma cuadrada, mientras que las caras laterales van quedando ocultas.





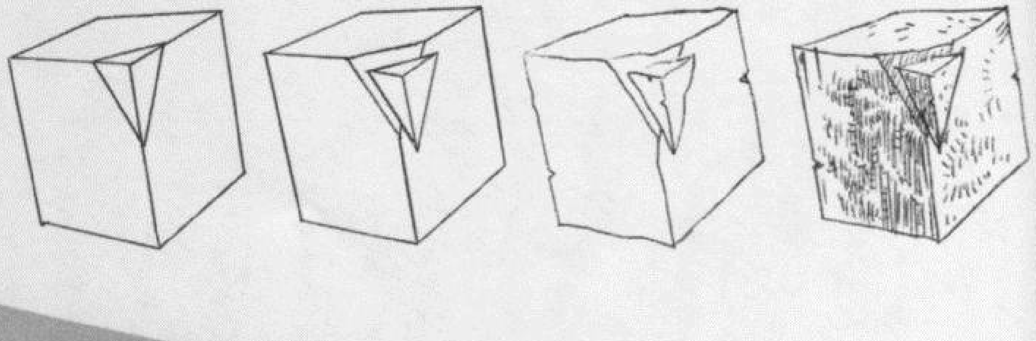


Para una ilustración en la que queremos dar la sensación de bloques ruinosos, dibujaremos varios prismas desordenados.

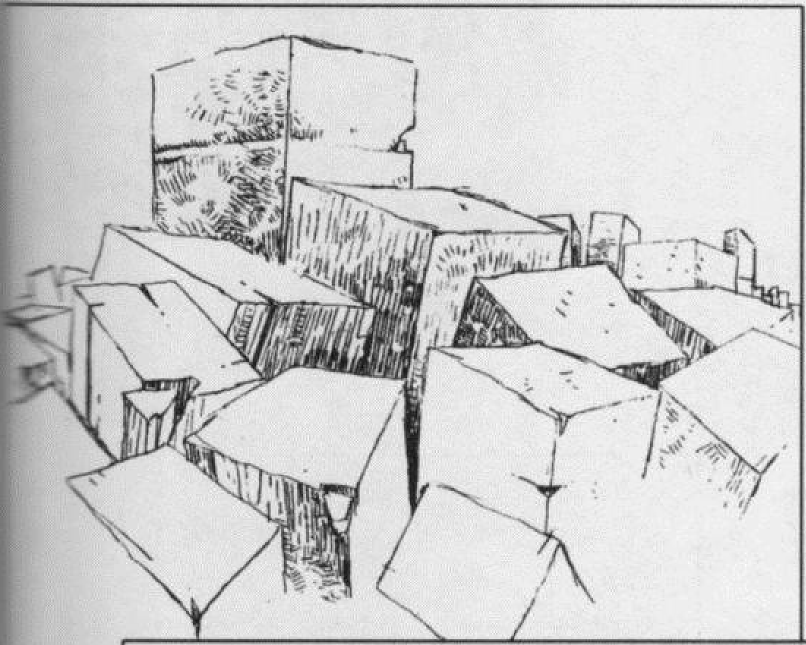


Cada uno de ellos posee una perspectiva y puntos de fuga diferentes, esto es para romper la simetría y equilibrio de su figura y así reforzar el ambiente de ruinas.

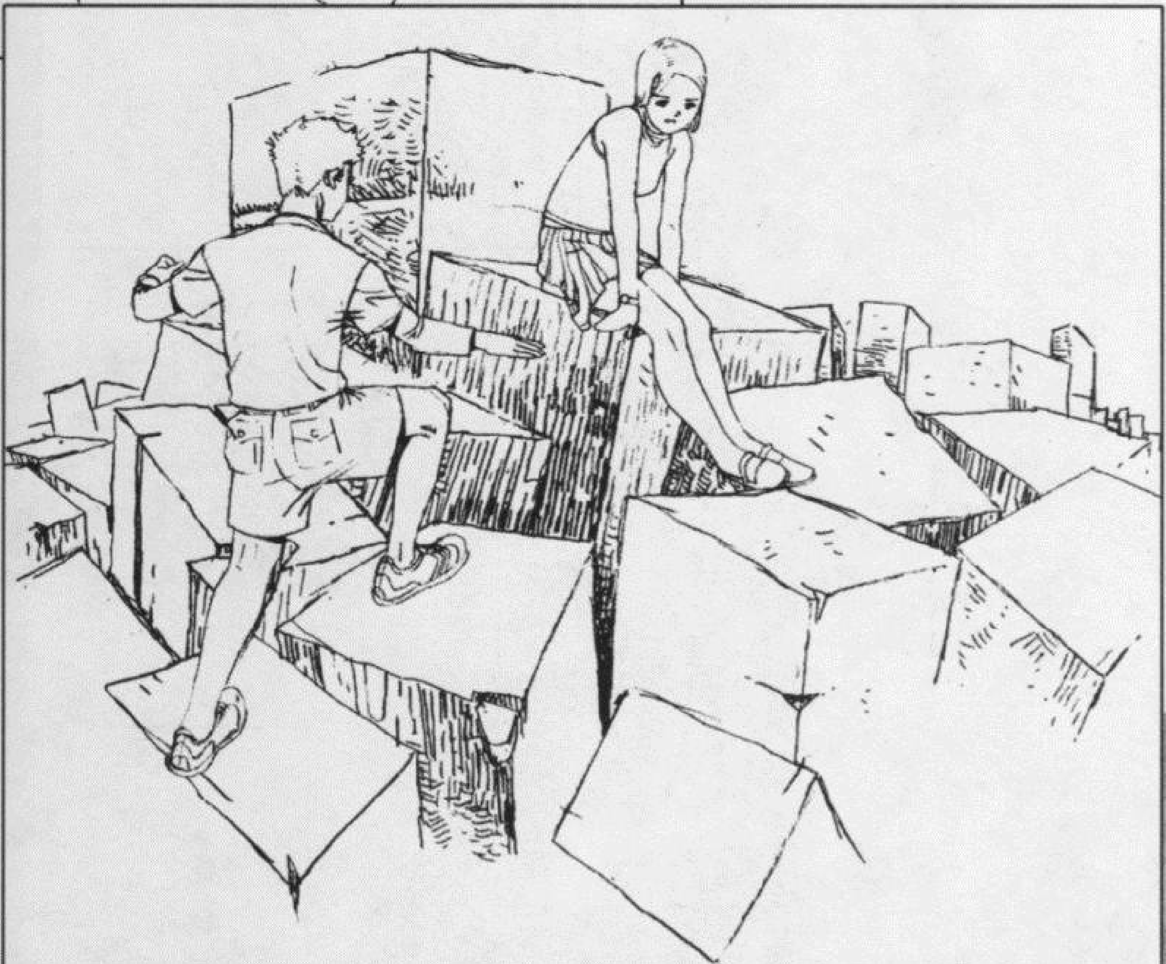
Para un mayor efecto de realismo, despostillaremos un poco algunos bloques. Esto lo logramos cortando una pequeña sección en alguna de las esquinas como se ve en la imagen, y una vez separada, dibujamos algunas grietas en el bloque y damos textura y volumen con ashurados.



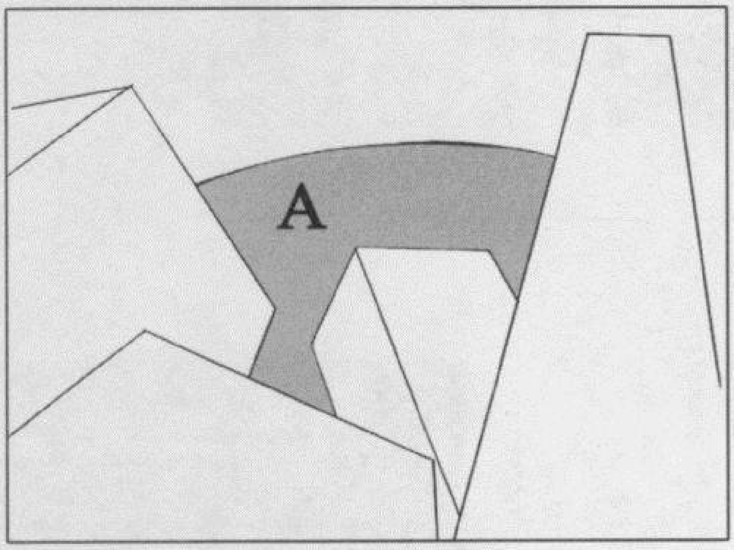
Aquí está el escenario terminado, no olvides respetar siempre tu fuente de luz. En este caso, aun cuando los bloques tiene perspectivas diferentes, su cara superior se conserva casi igualmente iluminadas gracias a la dirección en que cae la luz.



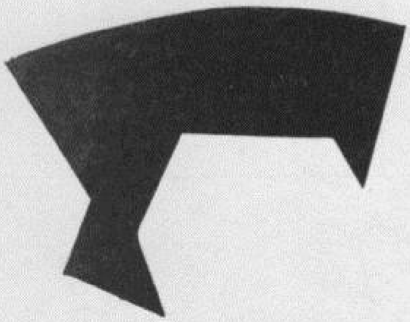
Los ashurados nos ayudan a marcar también los límites entre cada uno de los bloques, y a darles profundidad por medio de escalas de grises, que van desde las más claras a las más negras, llegando a estar éstas últimas sólo en los rincones más alejados y ocultos de la fuente de luz.

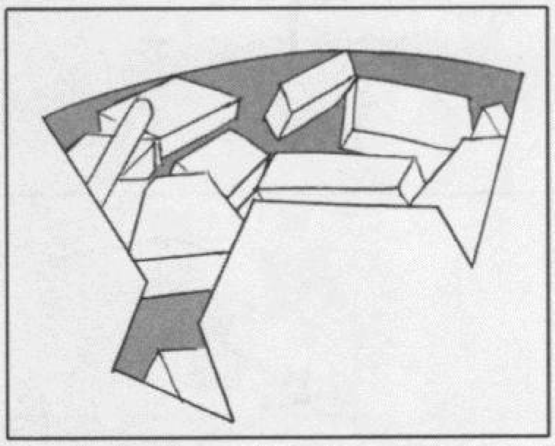


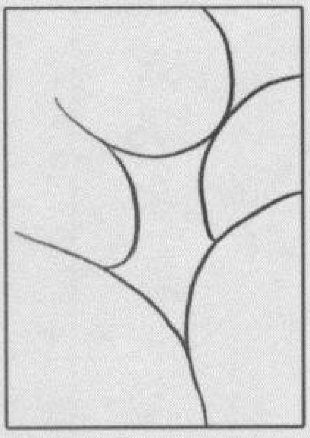
PATRÓN DE RUINAS



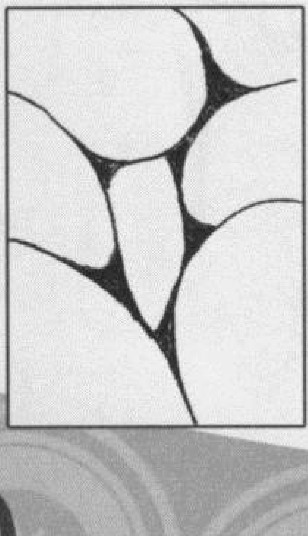
Cuando tenemos varios niveles de algún patrón, o dicho de otro modo, cuando tenemos un primer plano, segundo, tercero, etcétera, la lectura que se hace de cada uno de ellos es la de una zona de grises. En la figura A la zona de gris es la que tendrá mayor número de detalles, que se van oscureciendo conforme más objetos, líneas y ashurados se ponga en ellos.

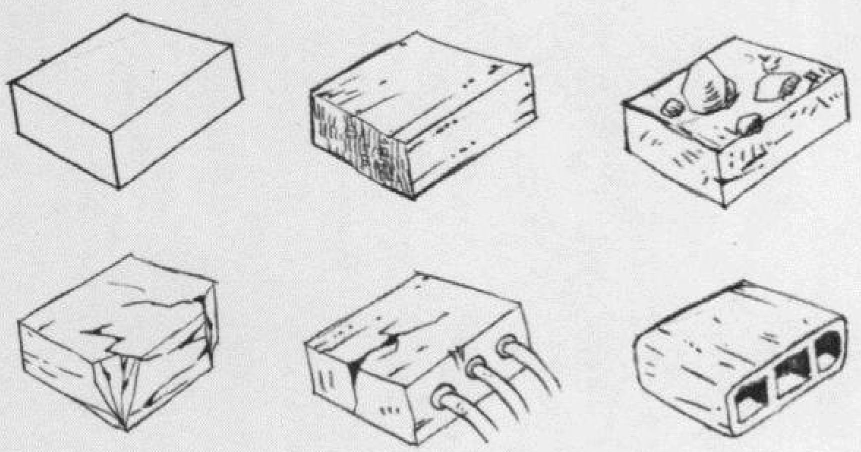






En el caso del dibujo de un patrón de piedras, para marcar el límite entre una y otra, así como el volumen de las mismas, recurriremos a dibujar pequeñas sombras pegadas a la línea entre cada una de las uniones.

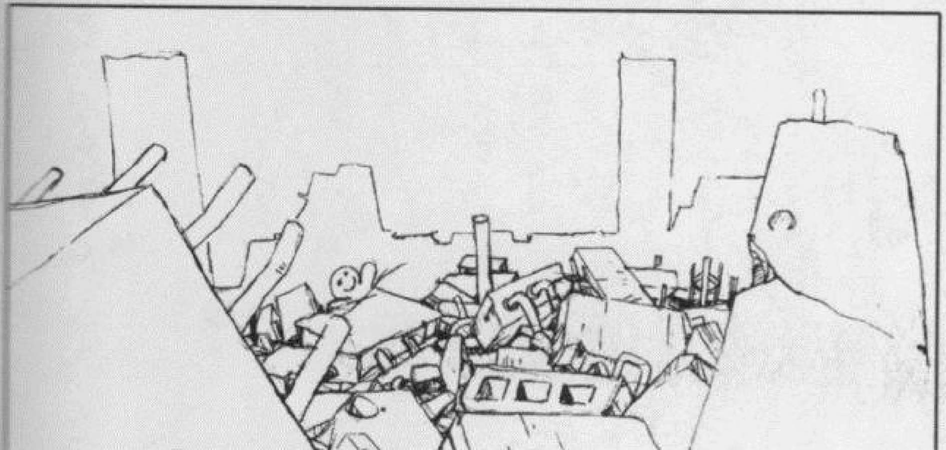




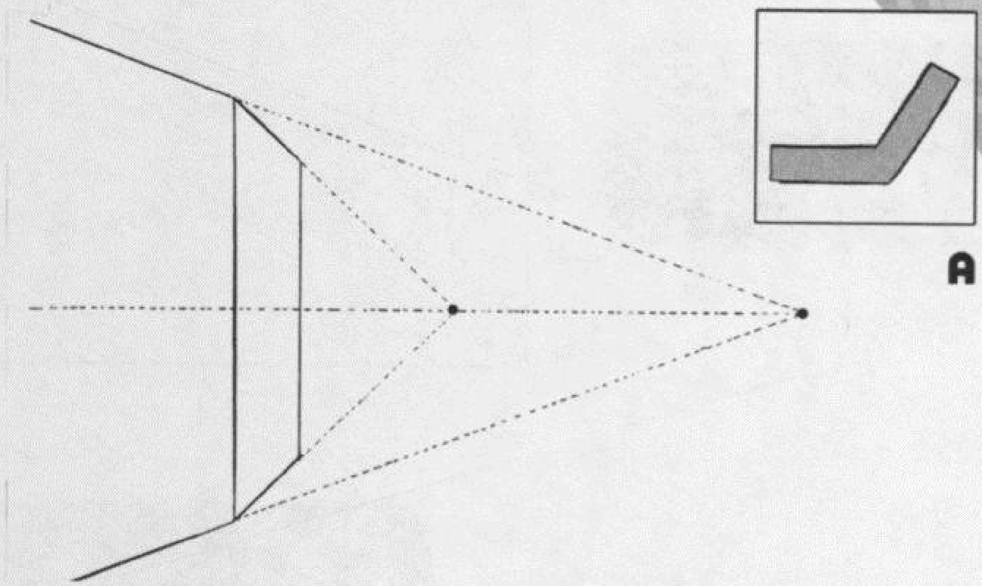
En este caso dibujaremos las ruinas de un edificio, donde a base de figuras rectangulares podemos crear todo clase de objetos que nos ayuden a formar la atmosfera de destrucción.

Para completar la escena hará falta agregar algunos tubos, piedras y cualquier otro objeto que se nos pueda ocurrir; entre más cosas le pongamos mejor se verá el dibujo final.

En este ejemplo puedes ver claramente cómo se forma una zona de grises más intenso en el segundo plano, permaneciendo el primer y tercer plano como zonas claras.



En el dibujo final puedes ver cómo la composición de toda la ima-
gen está hecha a base de zonas grises, siendo éstas el cabello de
la chica y las ruinas en segundo plano, gracias a lo cual, la escena
se ve equilibrada y armoniosa.

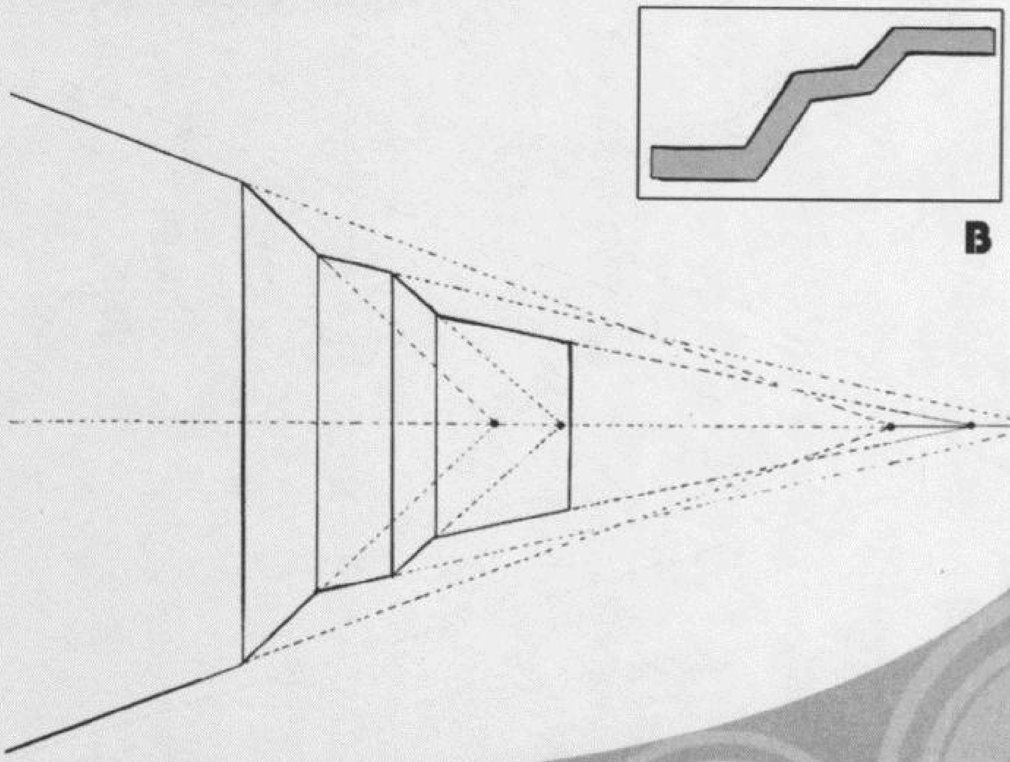


A

Dibujemos ahora un muro de piedras. Su forma es angulada como lo podemos ver en una vista aérea (A), por lo que al ser puesta en perspectiva de un punto, cada una de sus secciones tendrá uno de fuga diferente pero con el mismo horizonte.

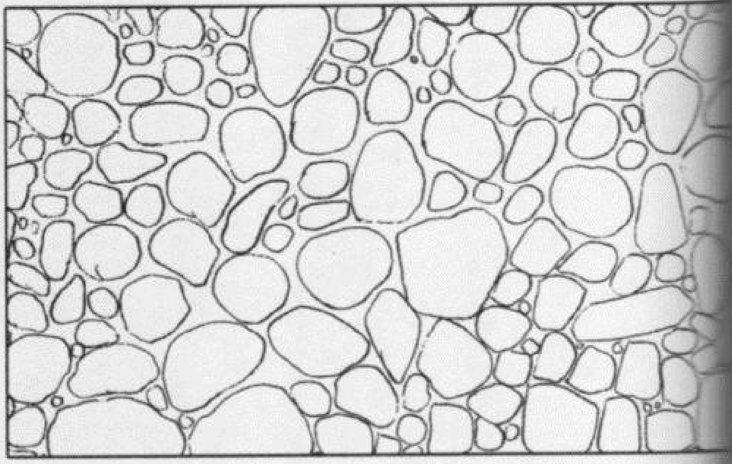
Si agregamos más secciones, como en B, tendremos que poner igualmente una perspectiva diferente a cada una de ellas.

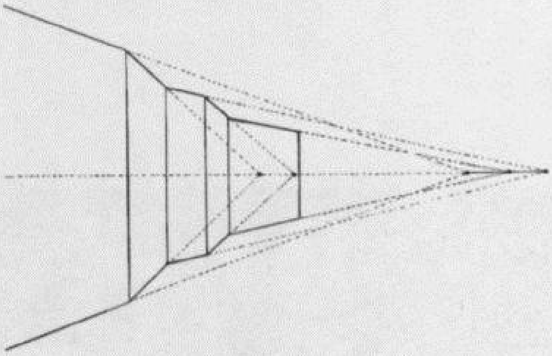
Ten en cuenta que lo único que cambia es el punto de fuga, el horizonte continúa siendo el mismo para todas las secciones del muro y los demás elementos que se vayan a agregar después.



B

Una vez con nuestro muro listo, curveamos sus secciones así como sus esquinas para darle una apariencia más fluida y natural.

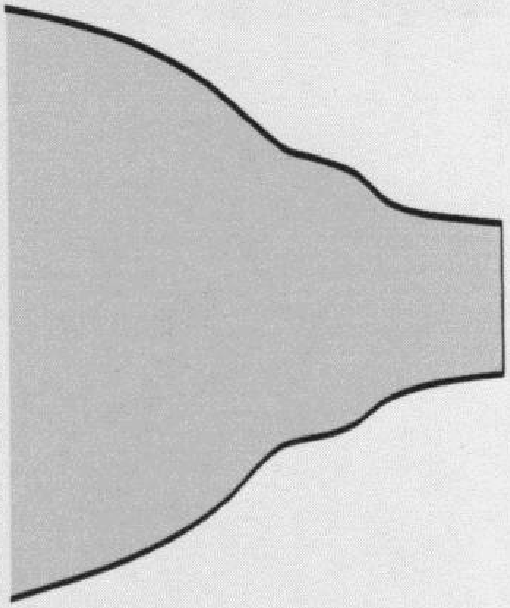


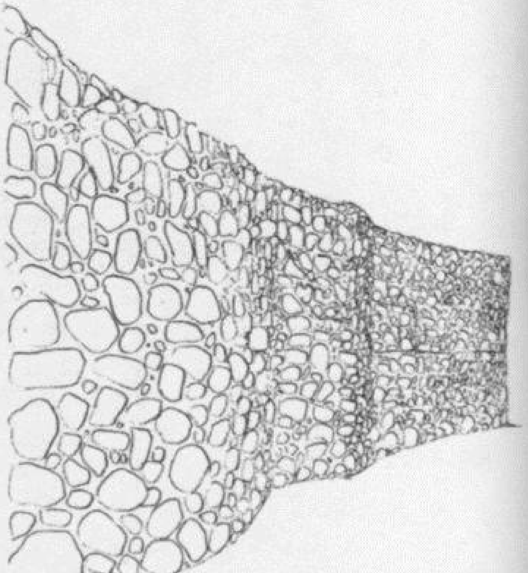


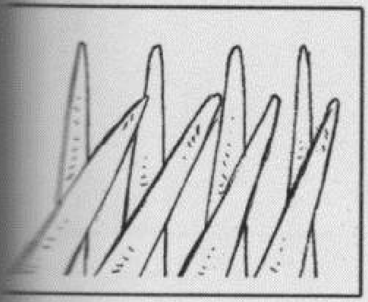
La textura a utilizar que vemos en el recuadro, está hecha a base de un patrón de piedras de diferentes tamaños.

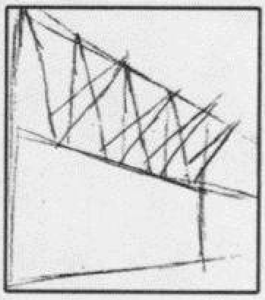
En el muro, al ir dibujando la textura empezaremos haciendo de un tamaño regular las piedras, y conforme el muro se aleja de nosotros se ira reduciendo el tamaño de las mismas.

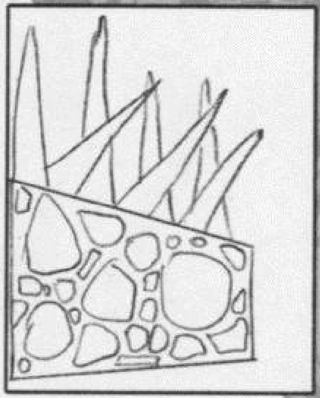
Procura empezar dibujando un patrón de piedras con un tamaño más o menos grande, para que alcances a dibujar las piedras más lejanas del tamaño más pequeño que puedas.





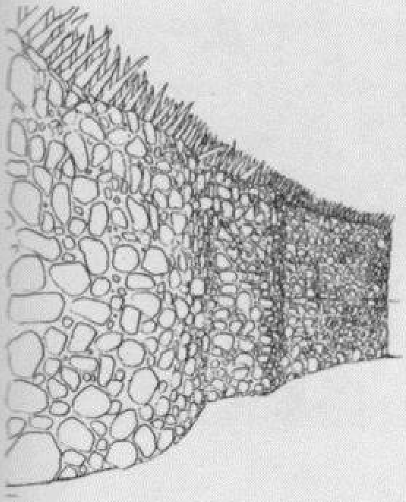




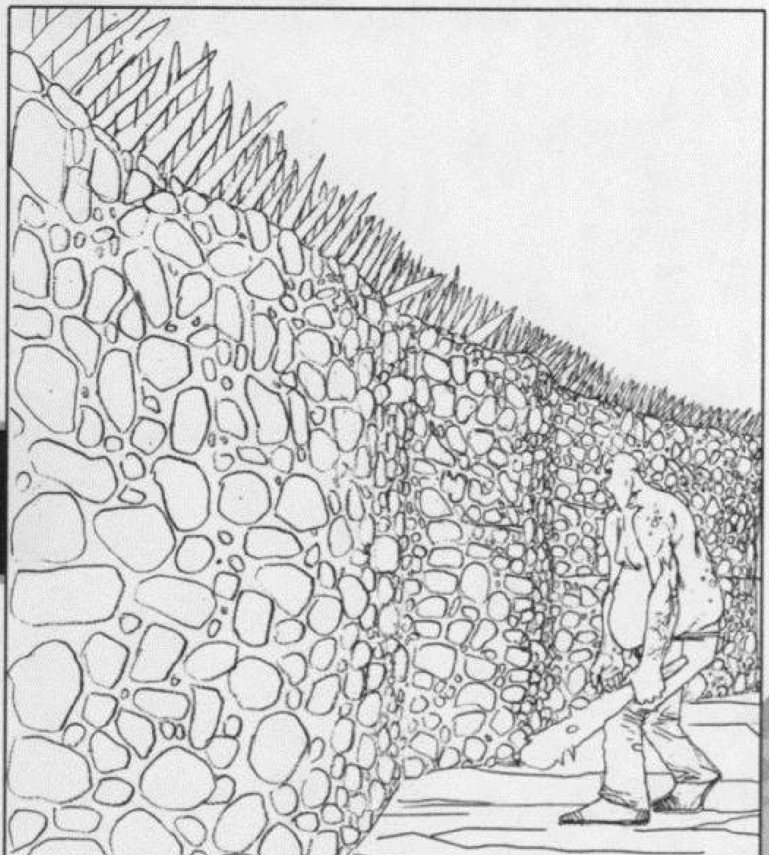


Como detalle final agregamos una cerca de picos en la parte superior, hecha de un patrón de dos hileras de picos; una hilera siguiendo la dirección del muro y otra de manera diagonal.

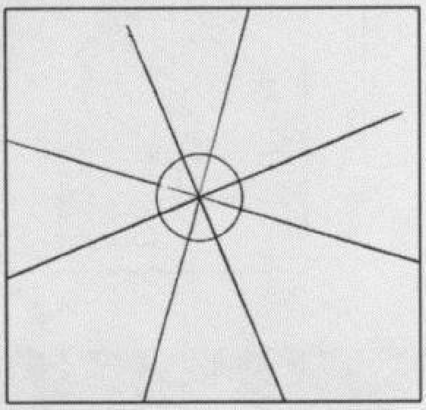
No es necesario que los bordes de cada uno de los picos sea perfecto; poniéndolos un poco chuecos, y todos con pequeñas diferencias, darán la impresión de que están hechos a base de algún material natural.

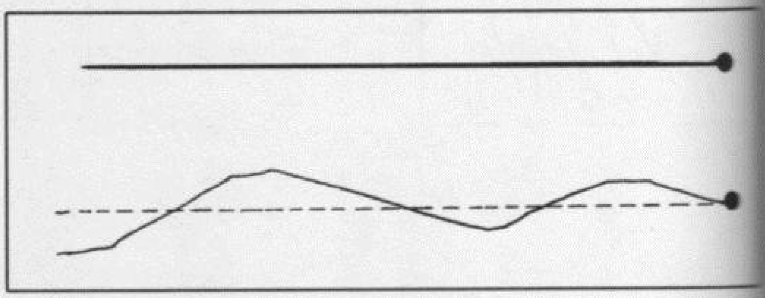


Agregando un personaje y la textura del piso tenemos la imagen terminada.



PATRÓN DE GRIETAS

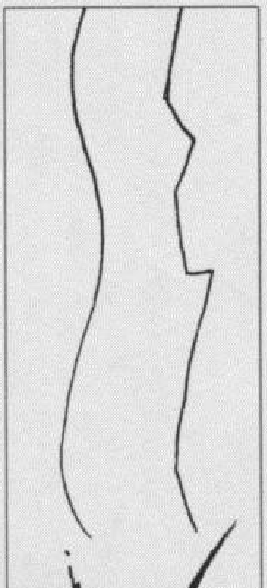


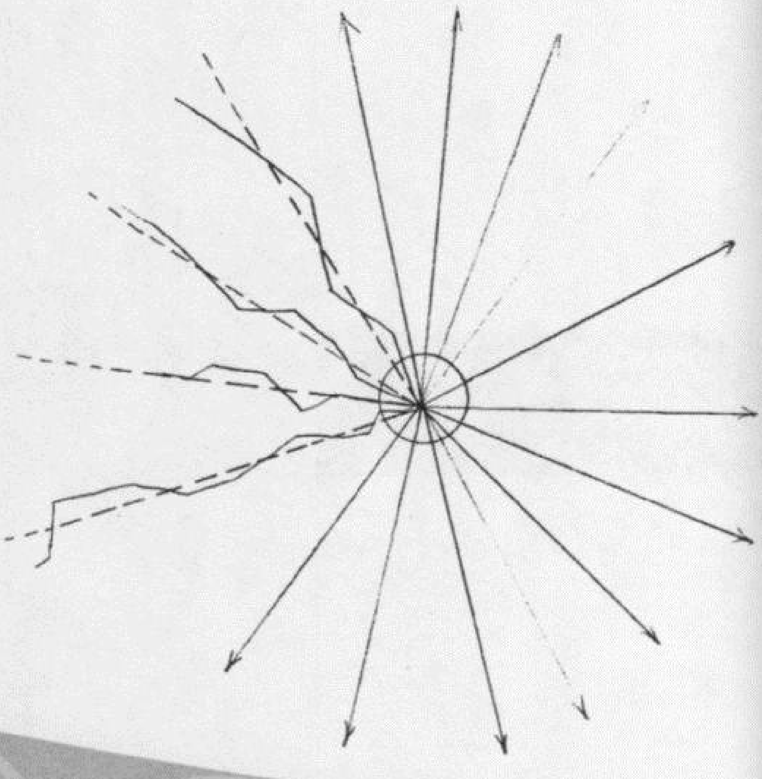


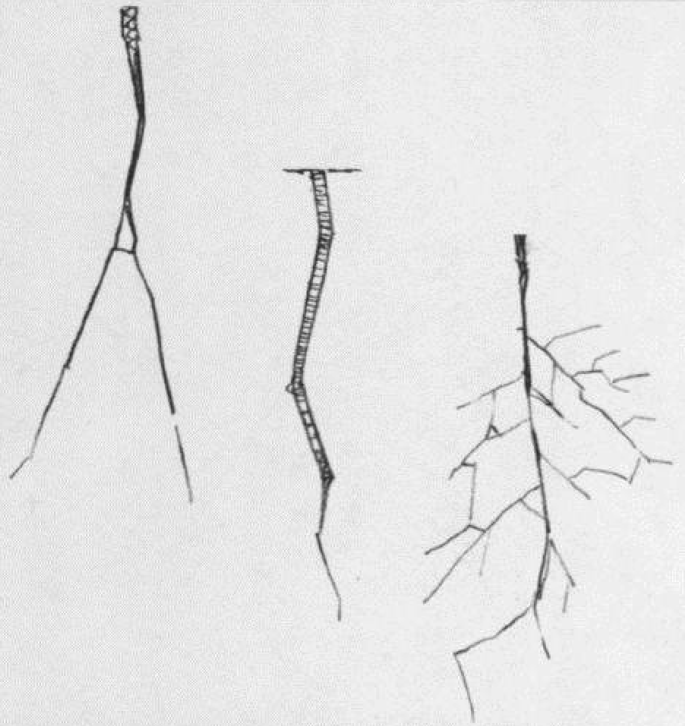
Las grietas formadas a causa de un gran impacto tienen una dirección radial, partiendo todas del mismo origen hacia el exterior formando una circunferencia.

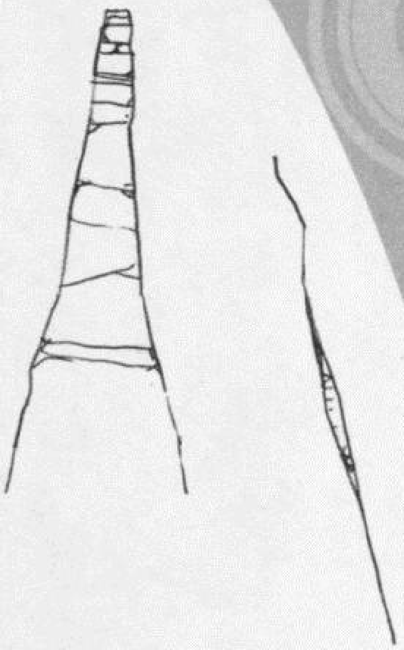
Para que las grietas queden distribuidas de mejor manera y conserven su dirección radial, puedes dibujar primero las líneas rectas que nos marquen la dirección que van a seguir y sobre ellas la forma de las grietas.

Las grietas están hechas a base de líneas rectas quebradas, nunca curvas. Quizá cada una de las secciones de la grieta no sea completamente recta, pero su tendencia es evitar a toda costa las líneas curvas.



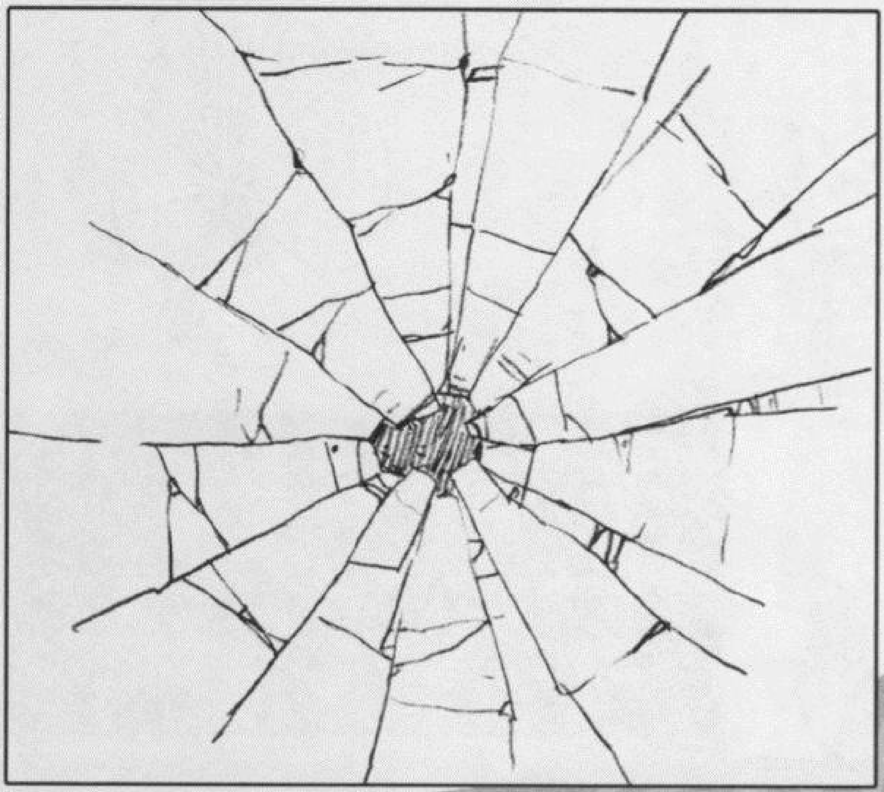


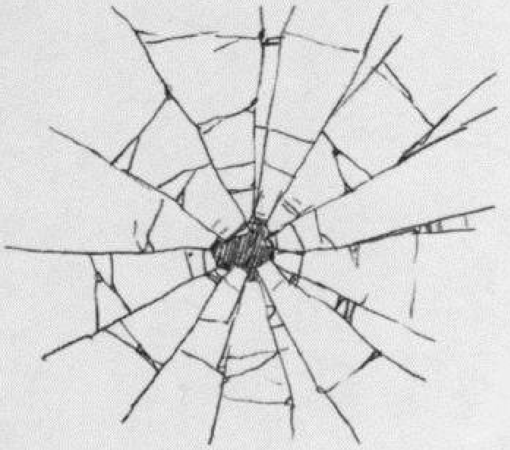


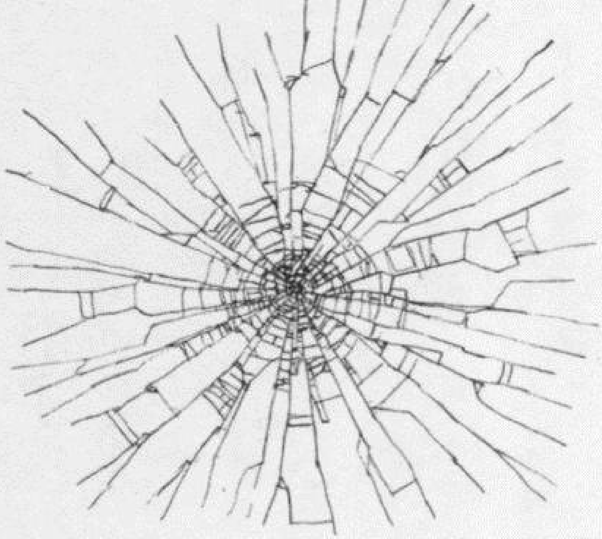


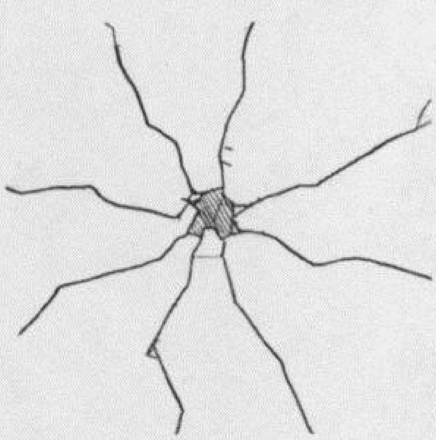
Éstos son algunos ejemplo de las formas que pueden tomar las grietas; cuál elegir para nuestro dibujo dependerá de en qué tipo de superficie se creara la grieta y cuál es la causa de la misma. Aun así en todos los casos las líneas siguen siendo quebradas y manteniendo la tendencia de secciones rectas.

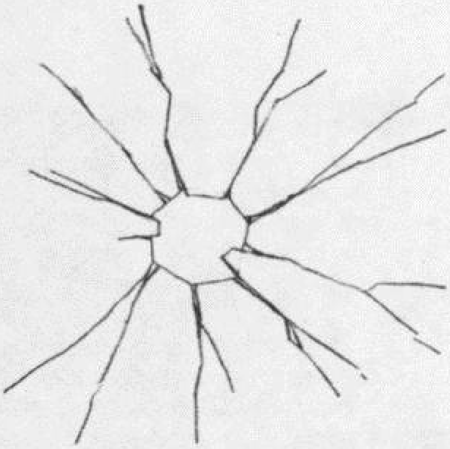
Como decíamos antes, las grietas formadas por impactos llevarán dirección radial, como lo vemos en el recuadro, donde a pesar de que el centro del impacto ya no está físicamente, podemos ubicarlo con facilidad por la dirección que llevan las grietas.

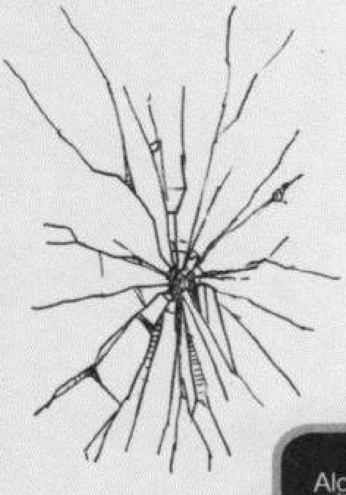


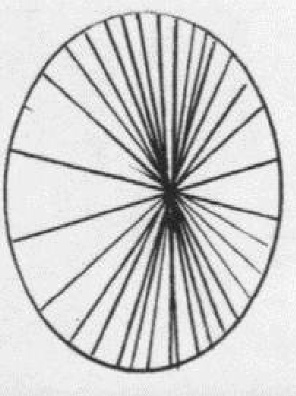






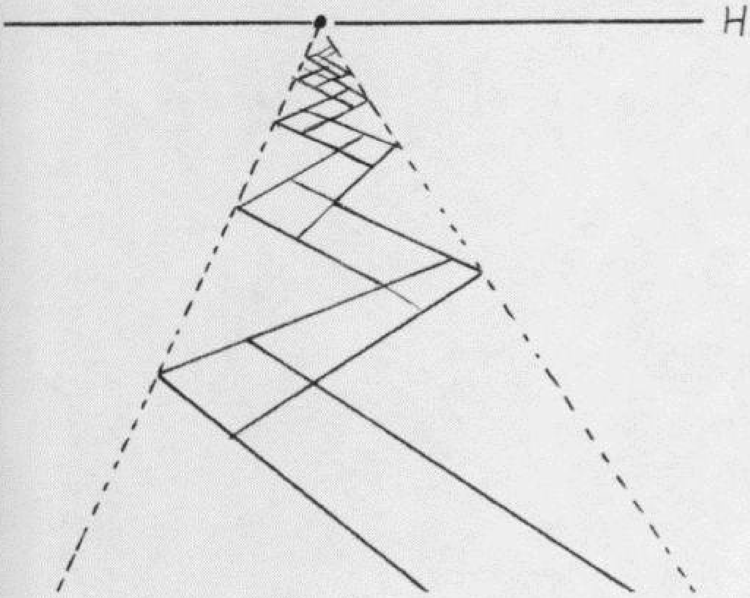






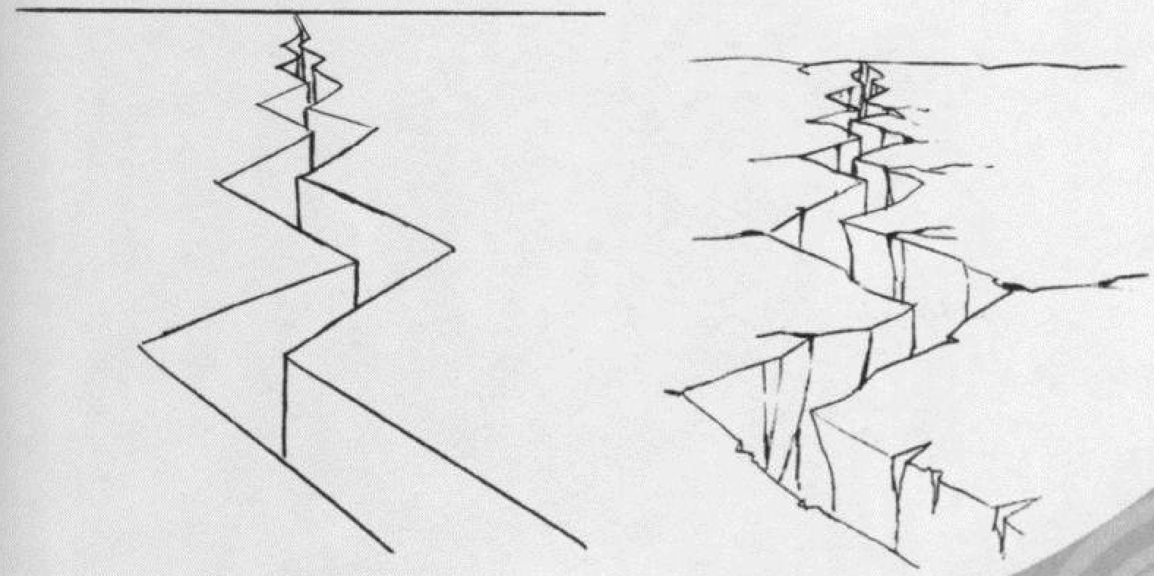
Algunos ejemplos de grietas radiales, donde la cantidad y dirección de las líneas así como sus ramificaciones nos hablan de la intensidad del impacto.

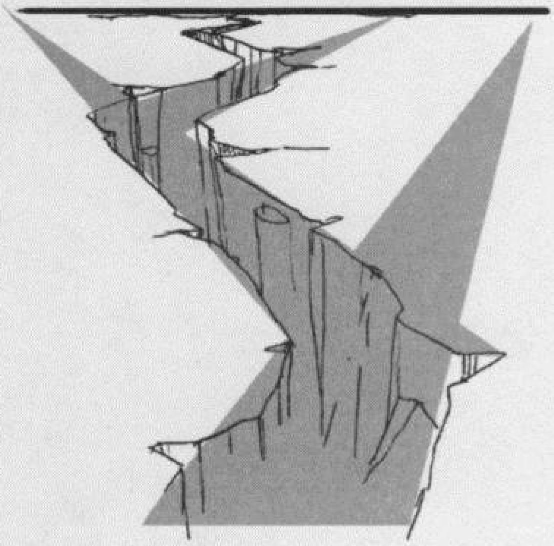
Por estar basadas este tipo de grietas en una forma geométrica circular, y verla desde un punto de vista con perspectiva, habrá que ubicar el centro y dirección; esto se logra inclinando un poco el círculo base hasta obtener una elipse que corresponda al ángulo desde donde lo estamos viendo.

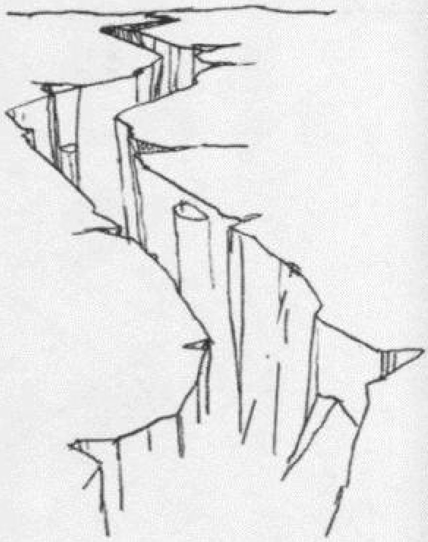


Una grieta formada en la tierra la podemos hacer partiendo de un punto en el horizonte, desde donde delimitaremos el área que abarcará dicha grieta, y cada una de las secciones en la que se quiebra irán de un extremo a otro dentro de ella formando un zigzag con perspectiva.

Dentro de este zigzag dibujaremos líneas perpendiculares al horizonte para dar el efecto de profundidad, y sobre esta base pondremos pequeñas ramificación que se formarán de la grieta en sus tres dimensiones, dando gruesos y delgados a la línea para dar mayor volumen y textura a la propia tierra.



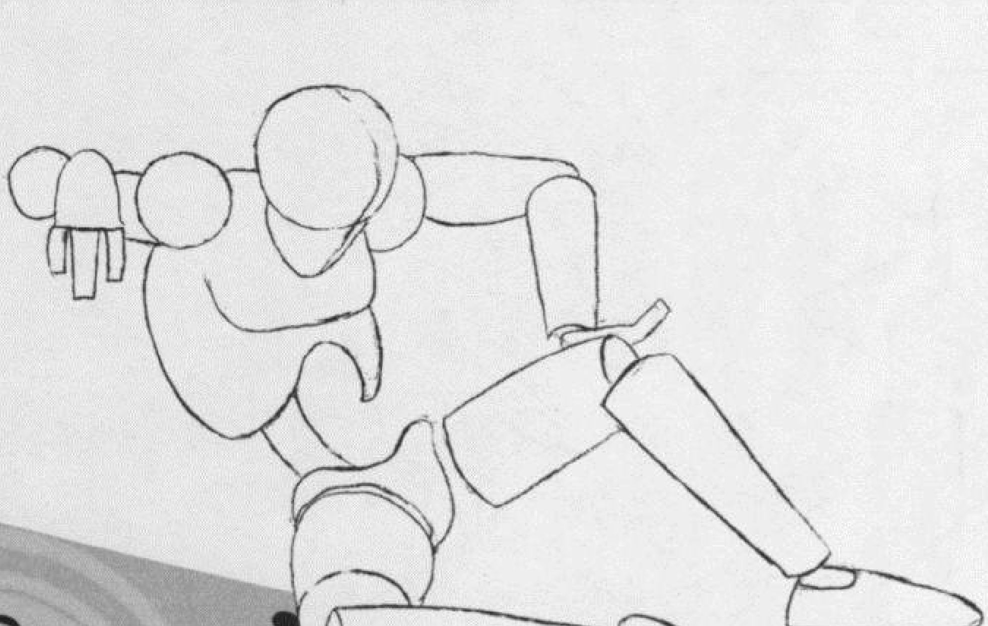


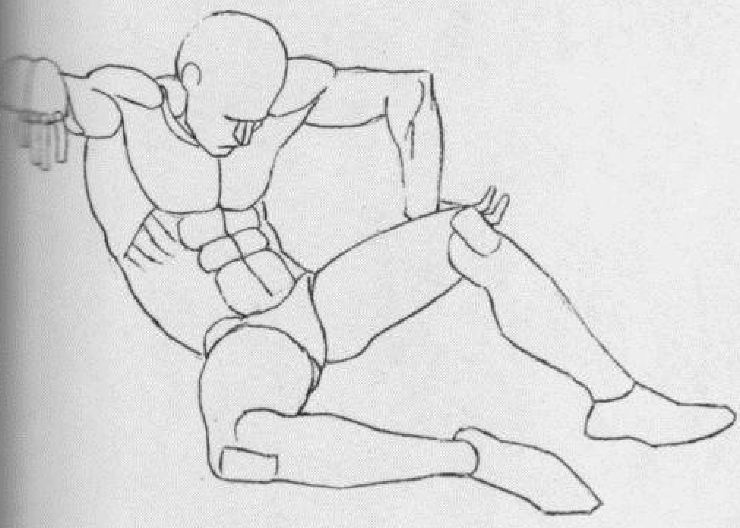


De un modo parecido dibujamos esta otra grieta, donde a cada una de las secciones le corresponde un punto de fuga diferente; esto hace que nos enfoquemos más en el interior de la grieta que en su forma externa.

Ahora utilizaremos esta figura para ilustrar una escena con grietas, en la que el personaje recibe el impacto y podemos ver las consecuencias a través de las grietas formadas.

Hay siempre que fijarse en todos los detalles sin dejar nada fuera. Aquí, por ejemplo, sólo tenemos la figura del personaje, sin detalles ni elementos de apoyo, pero gracias a que la posición y el movimiento de las extremidades están bien establecidos podemos incluso predecir dónde se encuentra la zona de impacto.



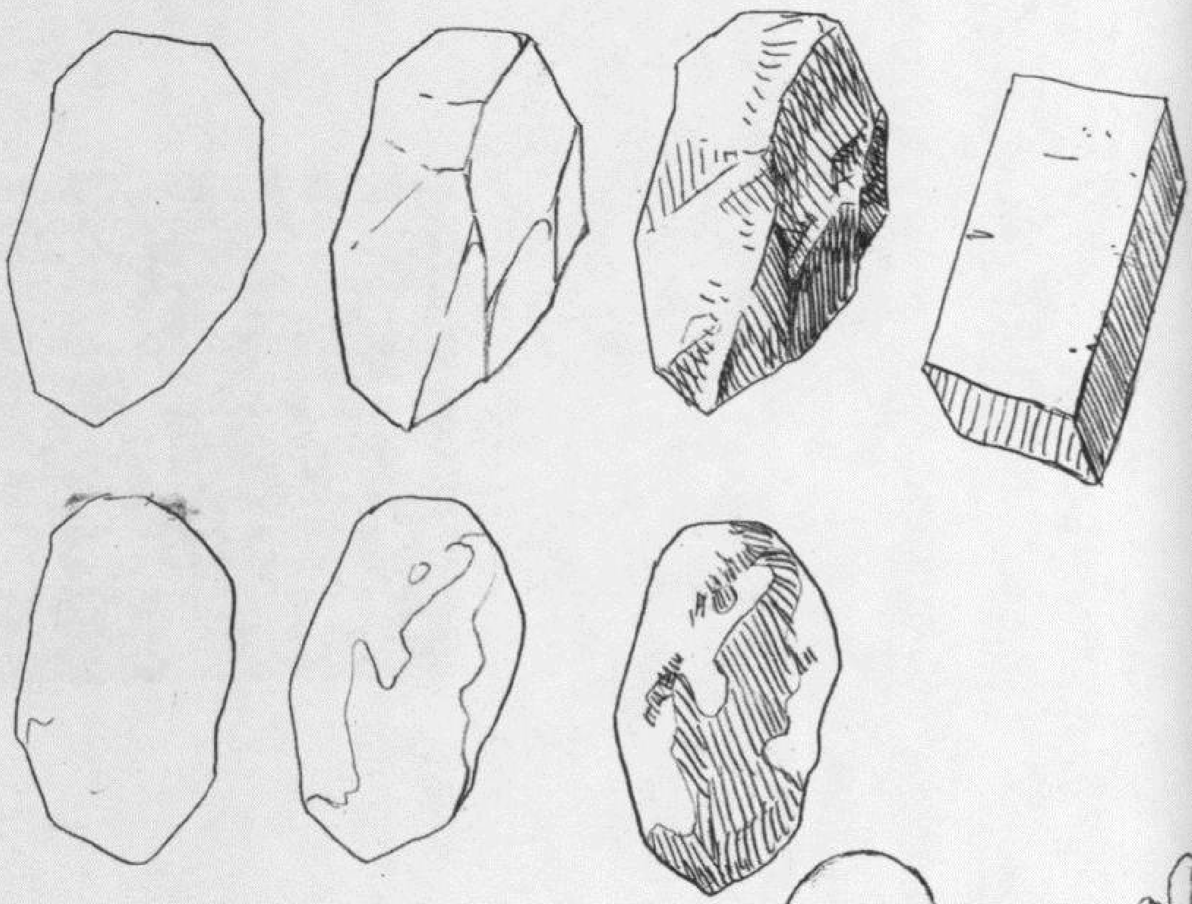


Para el dibujo completo se aplicó lo visto en las páginas anteriores, ubicando el centro del impacto y origen de las grietas en el abdomen de nuestro personaje.

Las grietas las podemos ver tanto en la superficie sobre la que está incrustado como en la armadura del torso.

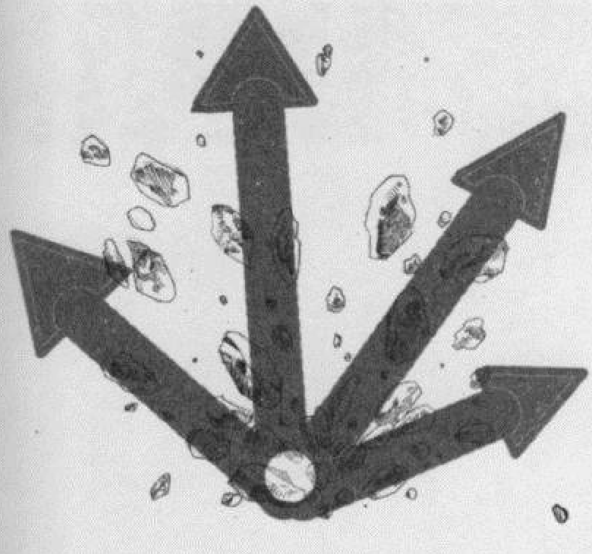
También podemos observar cómo el cuerpo del personaje se acopla a las grietas recién formadas, y cómo sus extremidades siguen discretamente la dirección de las mismas.

PATRONES DE PIEDRAS



Las piedras pueden tener una infinidad de formas y puedes dibujarlas prácticamente como quieras, pero debes tener en cuenta que entre más cuadrada sea su superficie más oscuras y definidas serán sus sombras, y entre más curvadas sean más sutiles y difuminadas serán las mismas.

Dibujaremos entonces un patrón de rocas partiendo de un punto de impacto en el piso.



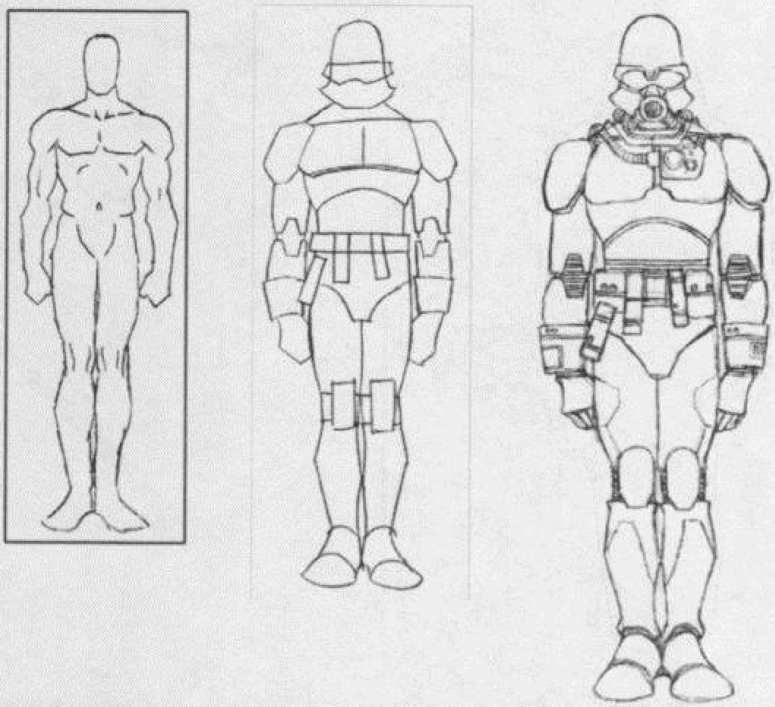
Al momento de impactar algo contra el piso, la fuerza hace que las piedras salgan disparadas en la dirección contraria a la de éste, conservando cierto ángulo que las empuja hacia los lados. Visto de manera tridimensional, las piedras tomarán diferentes direcciones en una forma cónica con respecto al punto de impacto.

En el ejemplo podemos ver cómo, a pesar de que las piedras parecen salir volando desordenadamente, siguen cierta dirección influida por la orientación y fuerza del objeto de impacto.

En este ejemplo se dibujó sobre una figura un patrón de piedras distribuidas aparentemente al azar.

Aunque no lo parezca, se siguieron ciertas reglas para su distribución. Lo principal es que las piedras más grandes se encuentran alrededor del personaje, y se debe procurar no ponerlas enfrente de él; igualmente, con las piedras medianas se procuró mantenerlas sin tapar los partes de mayor impacto visual del personaje como son el rostro y los brazos. Mientras que las piedras más pequeñas se colocaron de manera que dieran equilibrio al patrón, evitando que quedaran espacios vacíos demasiado grandes.

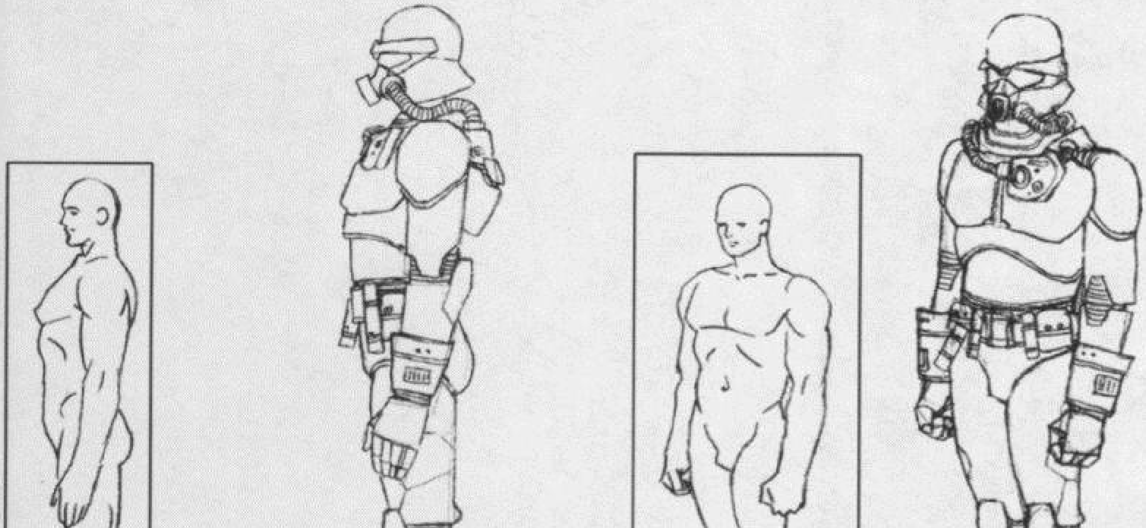
REPETICIÓN DE UN MISMO ELEMENTO

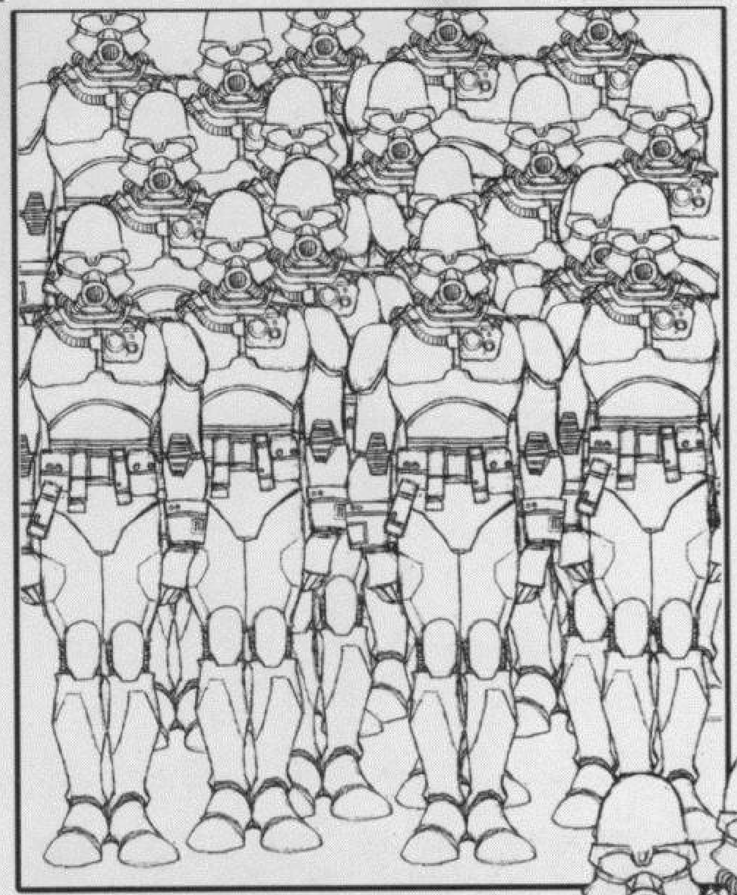


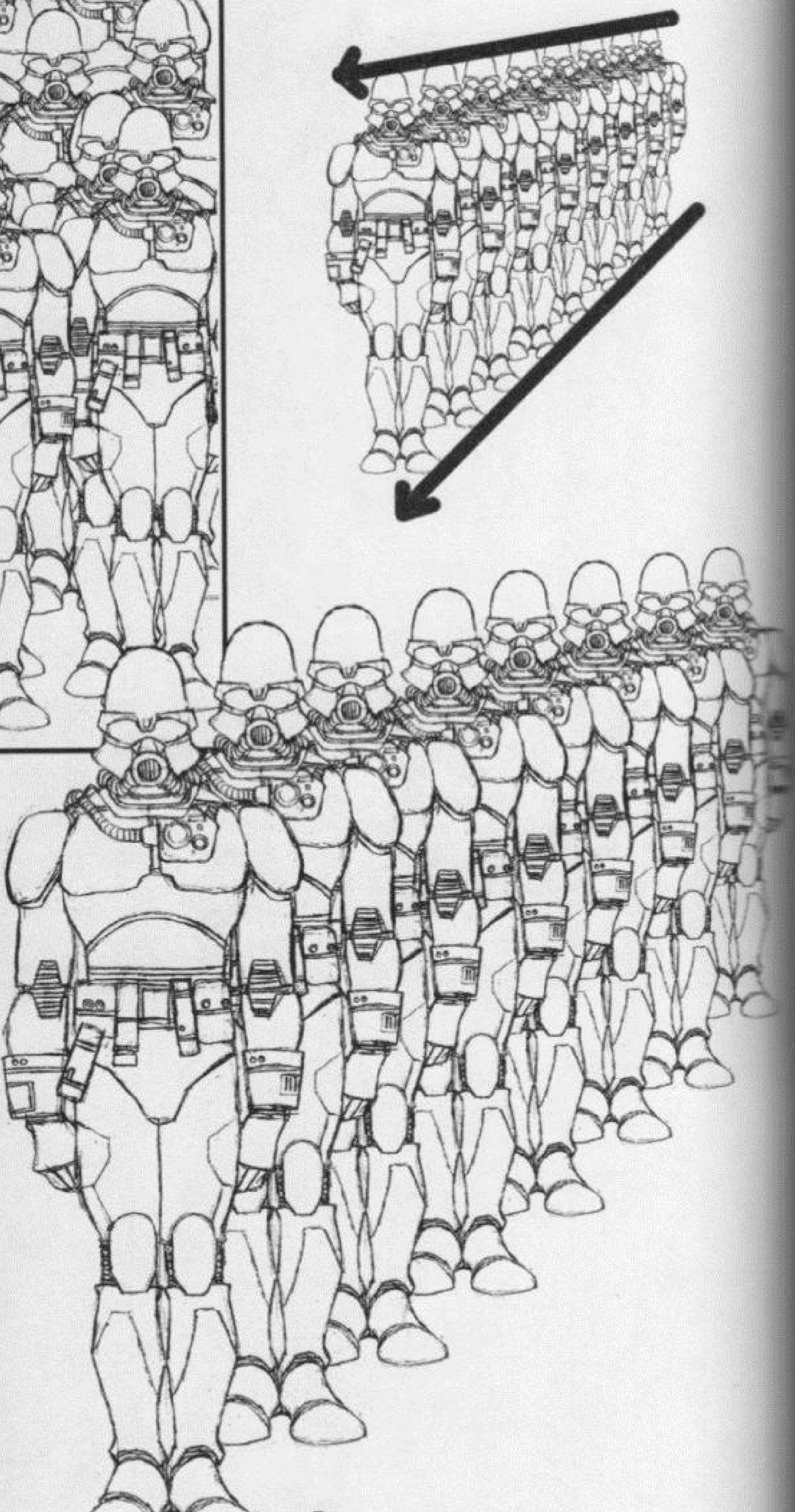
Para dibujar un ejército lo primero que tenemos que hacer es definir la anatomía de los soldados, y luego establecer sobre eso las formas y volúmenes de la armadura para luego poner todos los detalles necesarios.

Siempre que se va a trabajar con un personaje nuevo hay que hacer un estudio completo de él para asegurarnos de saber cómo se va a ver desde cualquier ángulo que se vaya a dibujar, sobre todo, si el personaje tiene un diseño complejo como éste.

Dibujar siempre todo el cuerpo del personaje, aun cuando quedara completamente cubierto, nos ayudará a evitar errores de proporción en el diseño final.



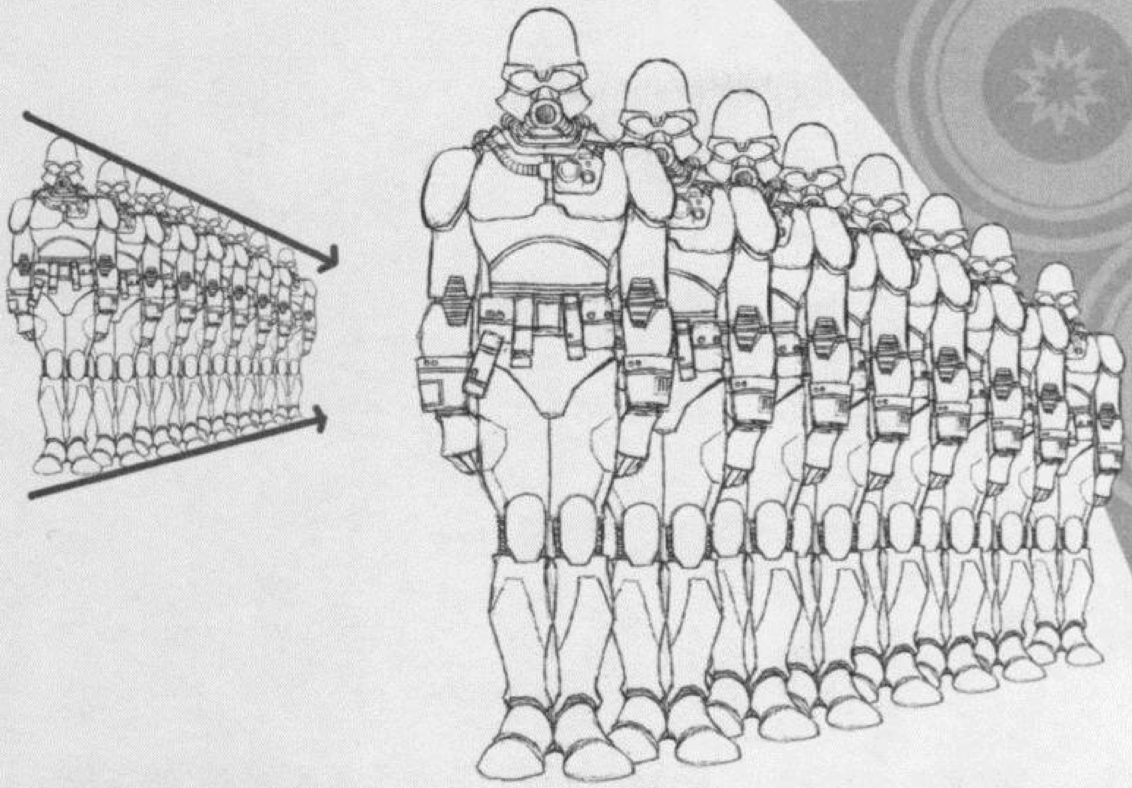




A

Para dibujar un ejército en formación, basta con hacer un soldado y repetirlo varias veces colocándolos en planos diferentes, dependiendo de la formación.

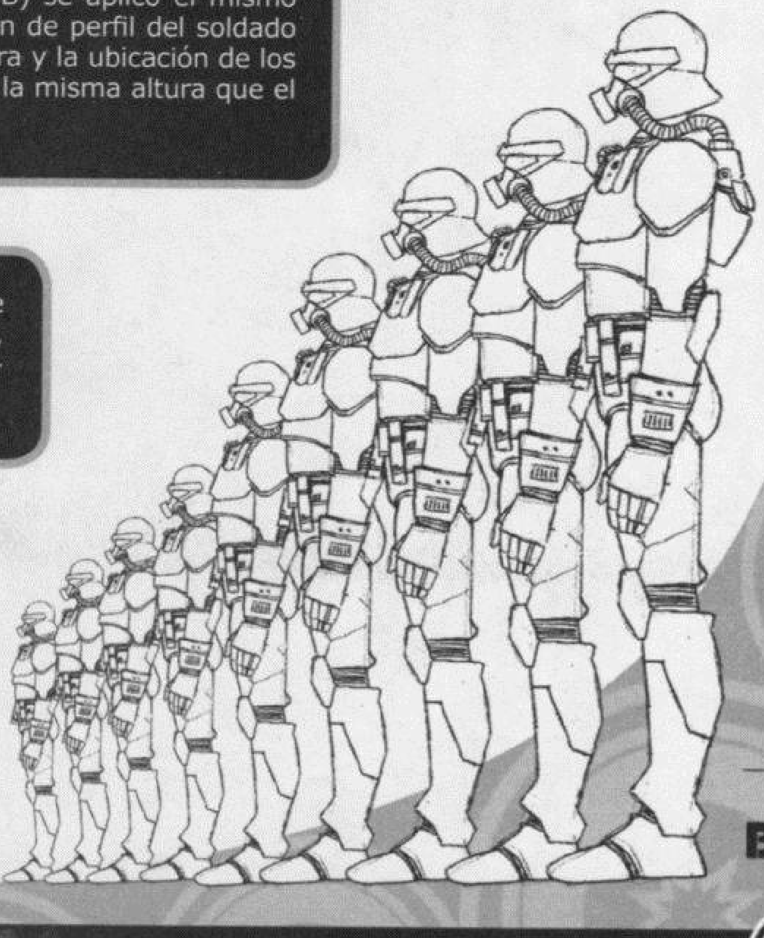
En la llamada fila india (A), establecemos un punto de fuga y dos líneas guías que salgan de él, una para limitar el punto donde deben de ir los pies y otra para limitar la altura de los personajes. De este modo alineamos a una multitud de soldados, colocándolos uno detrás del otro, con cierto desplazamiento hacia uno de los lados, que debe ser constante entre todos; en este caso, la distancia es de aproximadamente dos brazos entre cada soldado, y se mantiene a pesar de que el tamaño de éstos se va reduciendo conforme a las líneas guías.



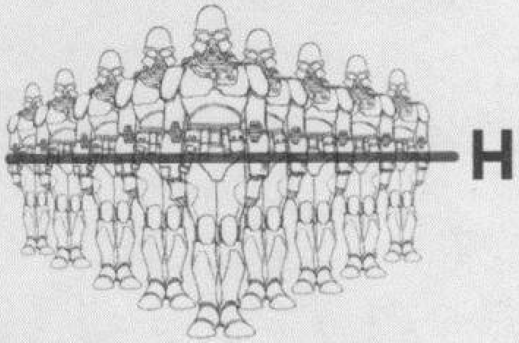
Básicamente, en todas la formaciones se sigue el mismo método. También puedes optar por dibujar primero un sólo soldado, y sacar de él las guias para la formación trazando una línea desde la cabeza hasta el horizonte, y establecer ahí tu punto de fuga para después trazar otra línea desde sus pies hasta el punto antes definido.

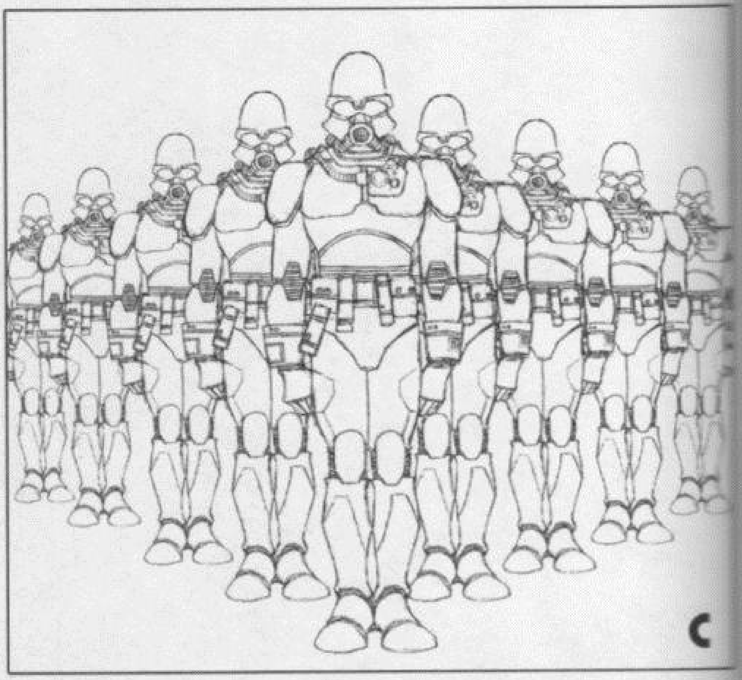
En una formación hombro con hombro (B) se aplicó el mismo principio, únicamente repitiendo la imagen de perfil del soldado siguiendo líneas guías para marcar la altura y la ubicación de los pies, que en este ejemplo se encuentra a la misma altura que el horizonte.

En este ejemplo el desplazamiento se realiza hacia el frente de los soldados, manteniendo igualmente una distancia constante entre uno y otro.



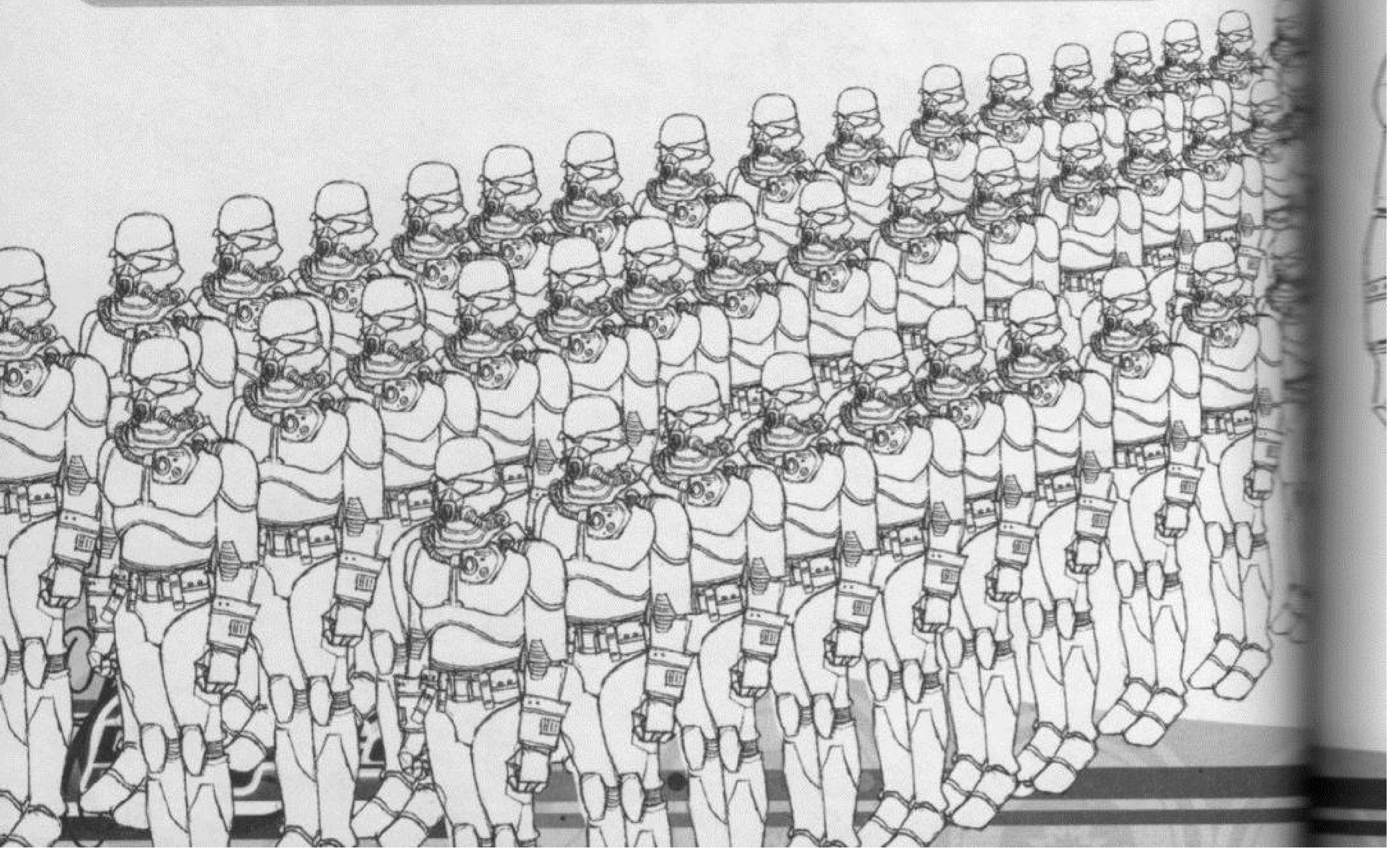
B

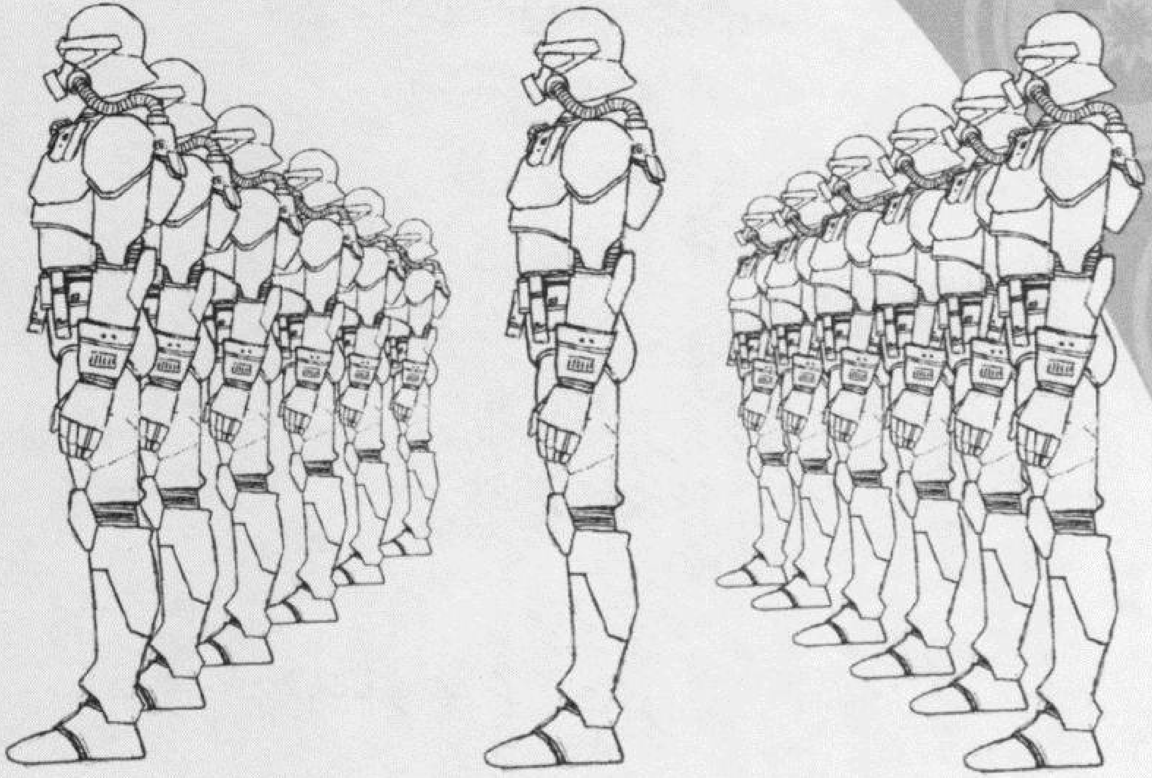


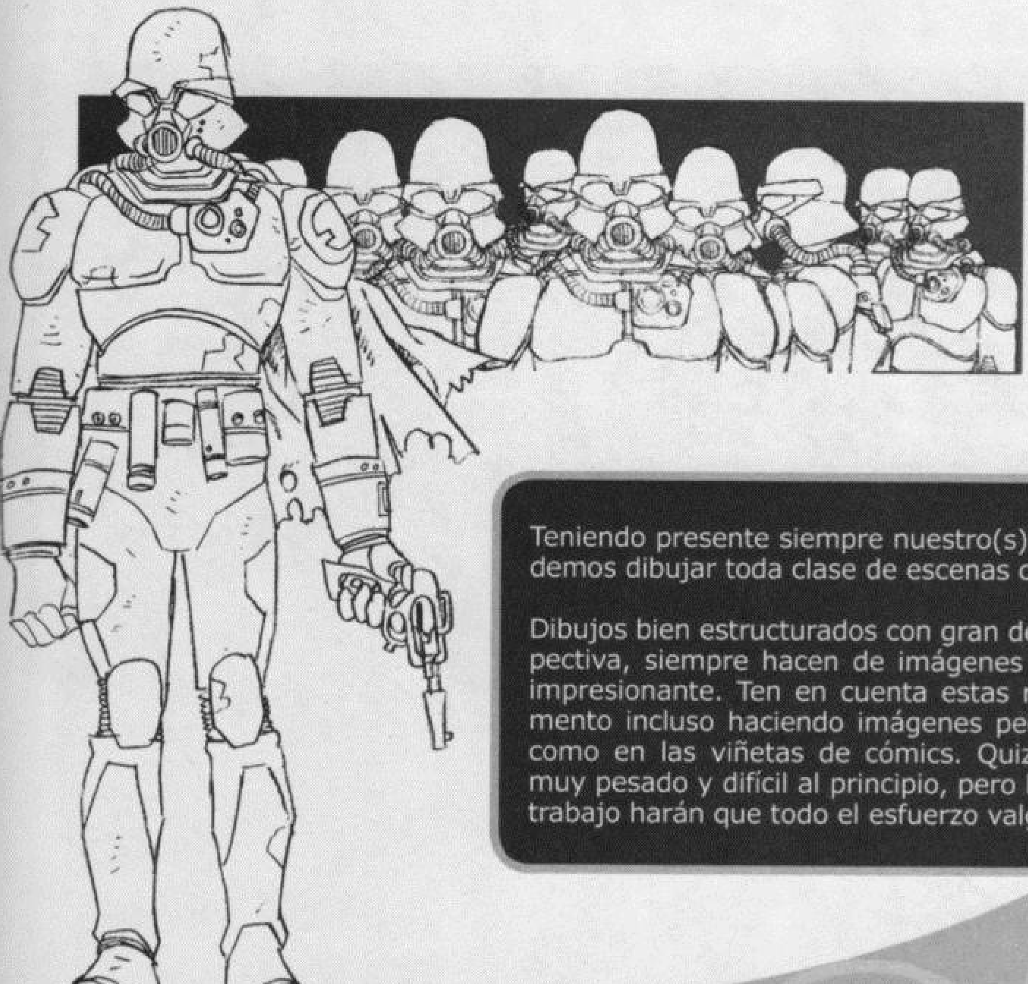


En esta formación triangular (C) lo que hacemos es utilizar dos puntos de fuga, uno correspondiente a cada lado de la formación, ubicados sobre el mismo horizonte y partiendo del mismo soldado, que es el que se encuentra a la cabeza de la formación. El horizonte en este caso se encuentra a la altura de la cadera de los soldados.

Para crear ejércitos infinitos, en la actualidad puedes recurrir a la ayuda de algún programa digital como Photoshop, donde puedes partir del dibujo de un sólo soldado para hacer cientos de ellos con sólo copiar y pegar; aunque aun en estos casos debes utilizar líneas guías para que la formación quede bien alineada y con la perspectiva adecuada.







Teniendo presente siempre nuestro(s) punto de fuga, podemos dibujar toda clase de escenas como éstas.

Dibujos bien estructurados con gran detalle y buena perspectiva, siempre hacen de imágenes sencillas algo muy impresionante. Ten en cuenta estas reglas en todo momento incluso haciendo imágenes pequeñas o cortadas, como en las viñetas de cómics. Quizá puede parecerte muy pesado y difícil al principio, pero los resultados en tu trabajo harán que todo el esfuerzo valga la pena.

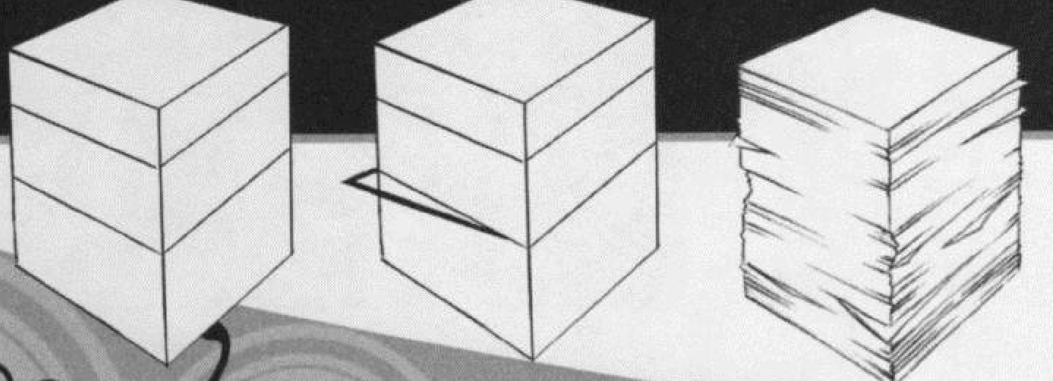
PATRÓN DE HOJAS

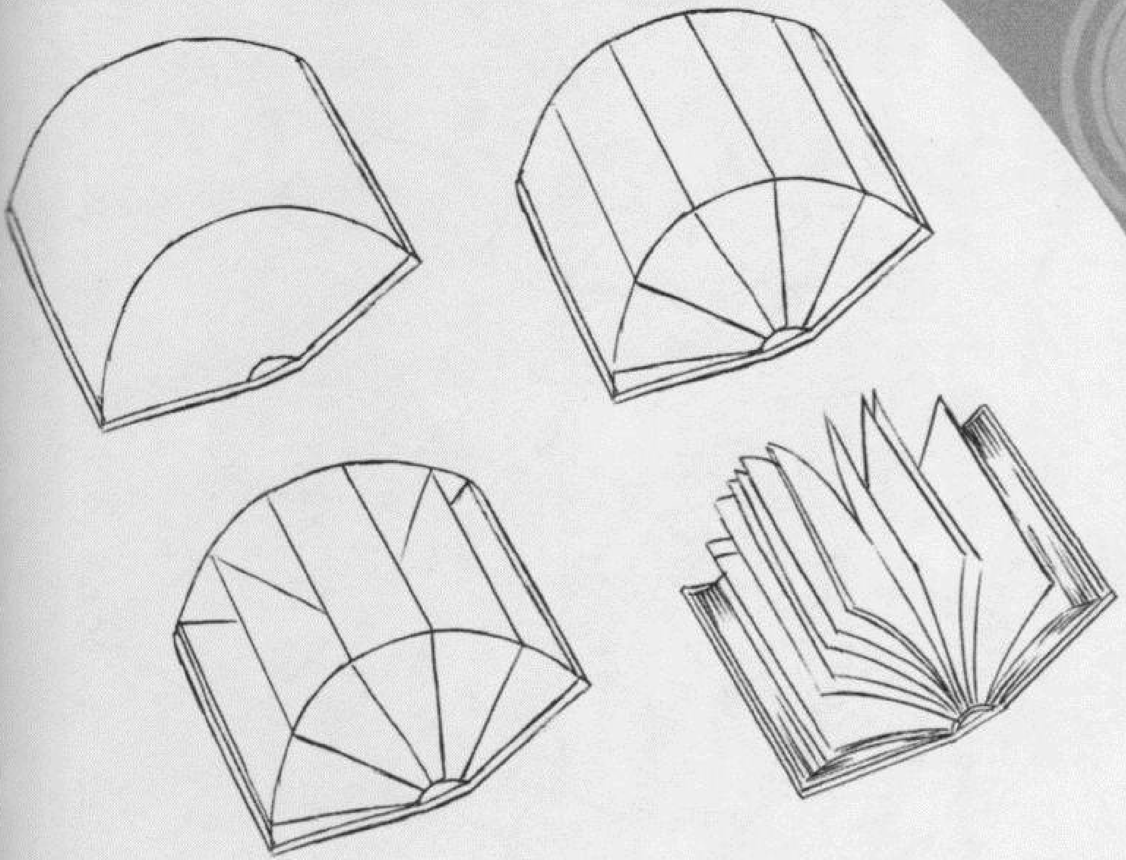
Estableciendo una perspectiva para la escena a dibujar, debemos respetar la misma en todos los elementos que vayamos a colocar en ella; en este caso una pila de hojas, la cual dibujaremos basándonos en una figura básica rectangular.

Empezamos por hacer nuestra figura tridimensional para la pila de hojas y dividiéndola en varias secciones. Como no dibujaremos todas y cada una de las líneas de separación entre una hoja y la otra, éstas se harán en base a las secciones.

Basta con que marques algunas líneas para dar la sensación de un conjunto de hojas. Fíjate cómo aquí son en realidad pocas las líneas que llegan de un extremo a otro, siendo la mayoría de ellas inconclusas que sólo insinúan la orilla de las hojas.

De nuestra figura tridimensional sacaremos unas puntas para dibujar algunas hojas que salen un poco de la formación.



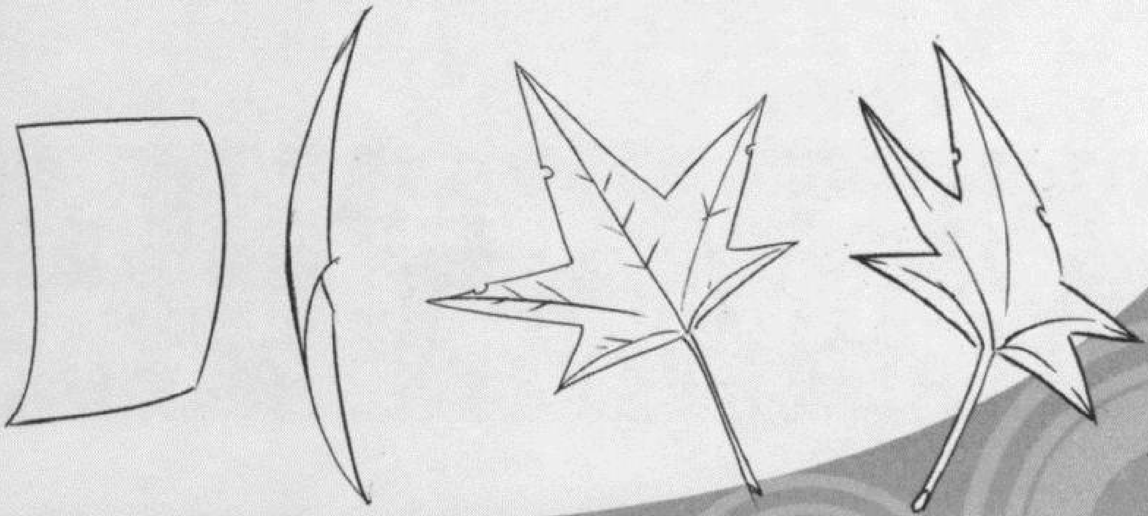


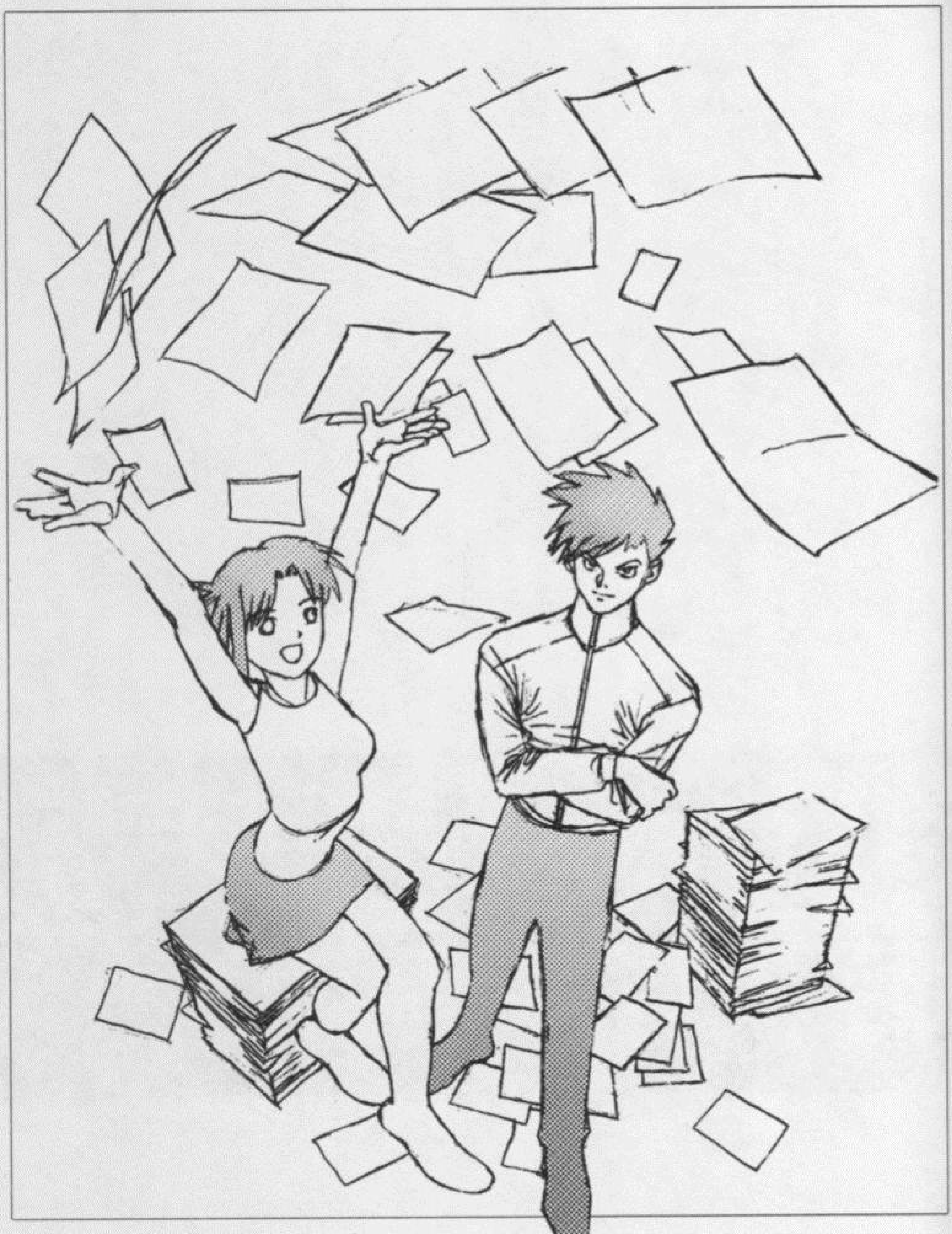
Al dibujar las hojas de un libro abierto debemos tener en cuenta que éstas toman una alineación circular conservando como centro la columna del libro.

Hacemos en base a ello la figura tridimensional del libro abierto con sus hojas haciendo una formación circular, y dividimos en varias secciones para dibujar la forma específica de cada una de ellas.

Las pastas del libro siempre deberán ser de mayor tamaño que las hojas por lo que saldrán un poco del límite de éstas.

Aquí te mostramos un par de ejemplo de otras formas que pueden tomar las hojas, tanto de papel como de árbol, al caer libremente, pero pueden tomar muchas otras más.





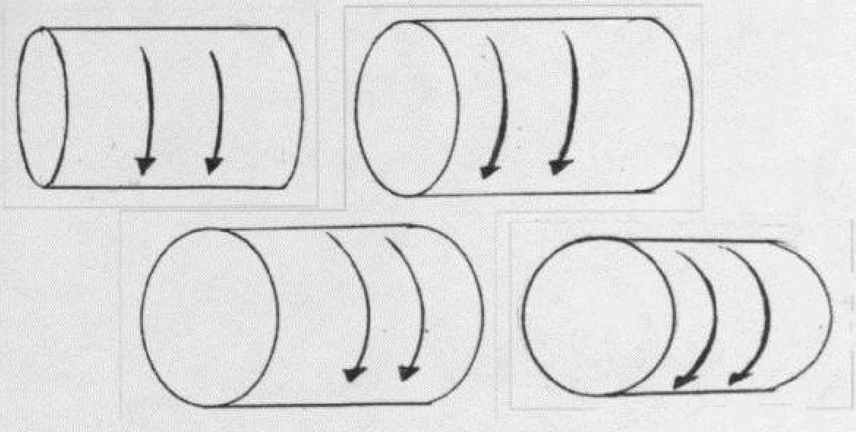
En esta imagen se añadieron personajes subordinados a la perspectiva, que se definió con las pilas de hojas y se añadieron varias de ellas volando en el aire.

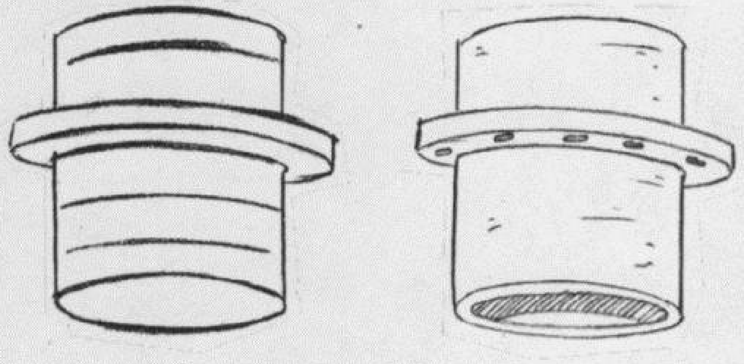
Recuerda que los patrones se "leen" como zonas de grises, cuya intensidad dependerá del tipo y frecuencia de dicho patrón. Aquí el gris formado por el patrón de hojas es un gris muy claro.

Añadiendo un par de planos más de hojas, enfrente de lo ya dibujado, y que incluso se salen de un límite ya establecido, se dará más tridimensionalidad a la imagen.

Lo mismo se puede aplicar a otro tipo de hojas (hojas de árbol) así como a una infinidad de patrones de figuras semejantes.

PATRÓN DE TUBOS (CILINDROS)

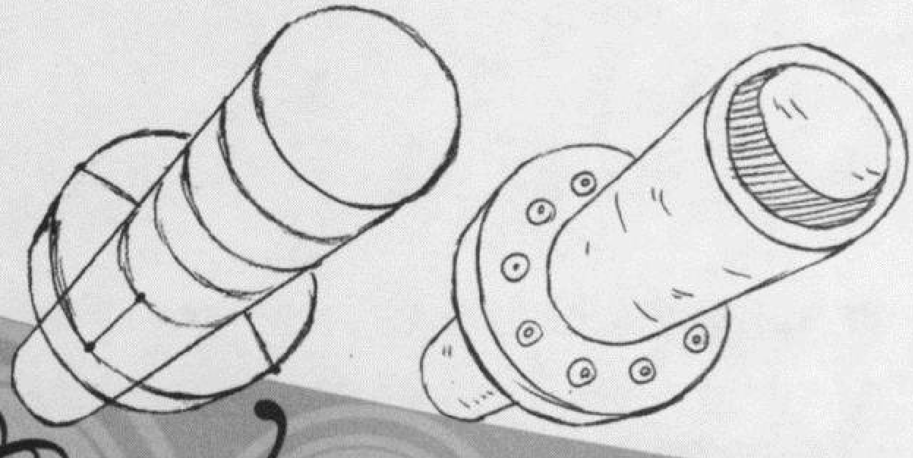


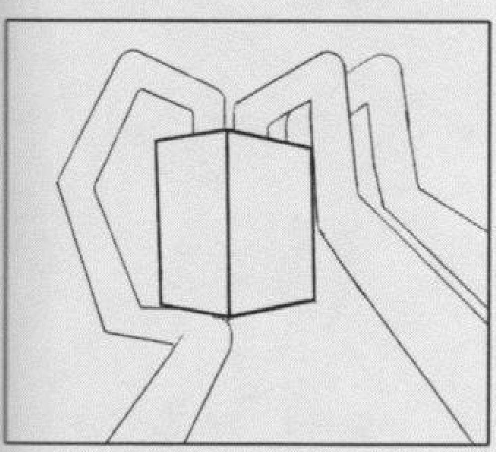


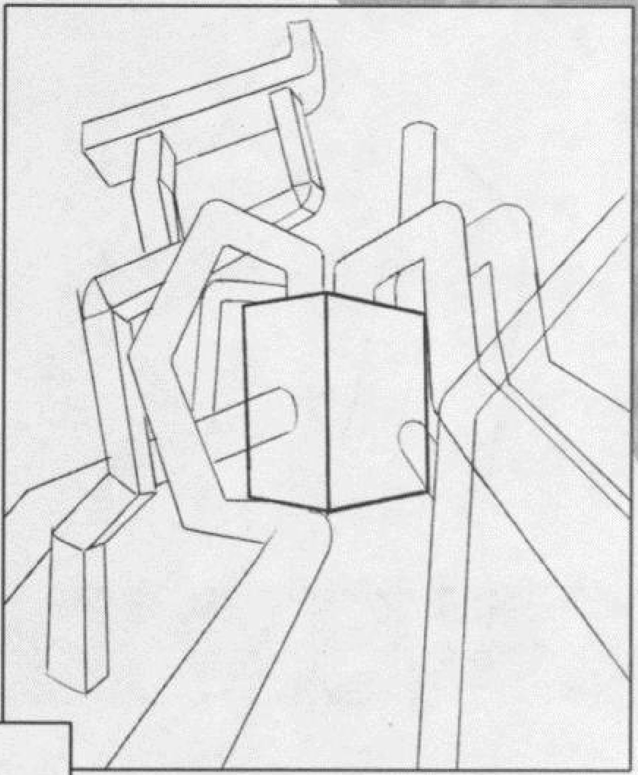
Las curvas que se formen en un tubo deberán seguir la dirección de la cara circular de éste, que dependerá del ángulo del que se vea. Entre más lateralmente veamos la cara circular, más rectas se volverán las líneas del cilindro, y entre más directamente la veamos más se curvarán las líneas.

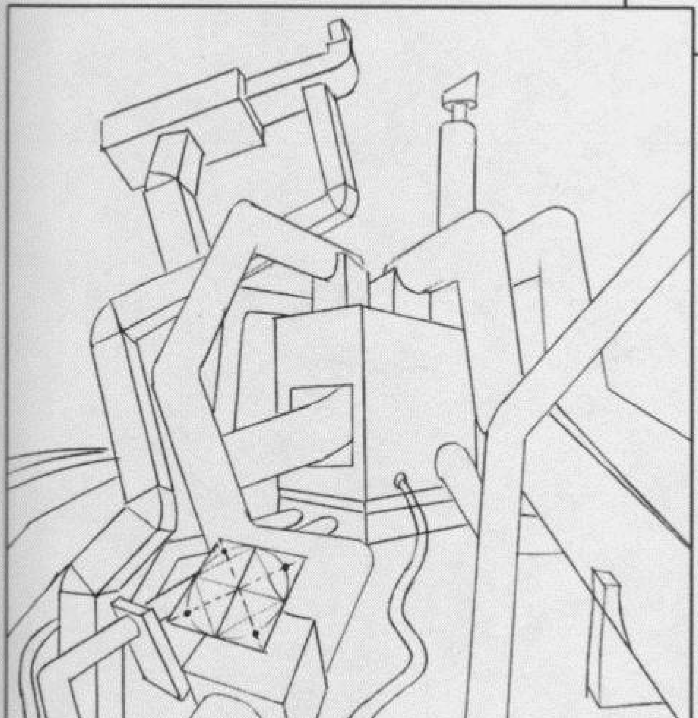
En los ejemplos vemos cómo se aplica eso a figuras como las tuberías, donde los remaches y uniones siguen la curvatura de la cara circular del tubo.

Deberás establecer tú la forma de la cara circular y guiarte de ella en todo momento; esto lo debes aprender para poderlo aplicar en tubos en los que no vas a poder ver los extremos.





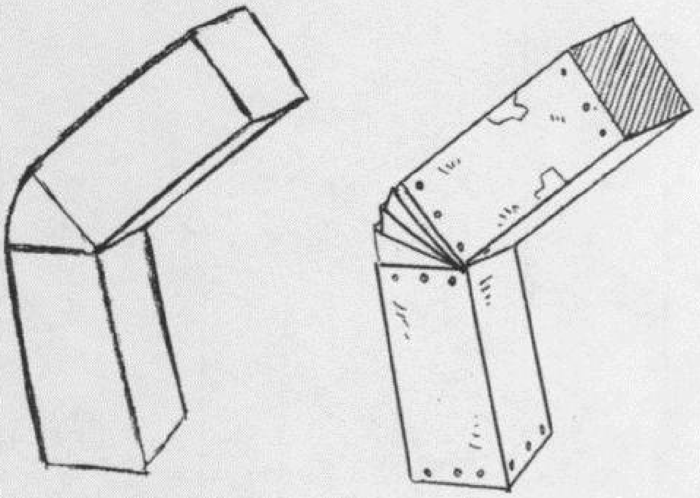




Empezamos dibujando una forma rectangular de la cual partimos para iniciar las tuberías, dibujando primero las que vayan a ocupar un papel más relevante en la composición.

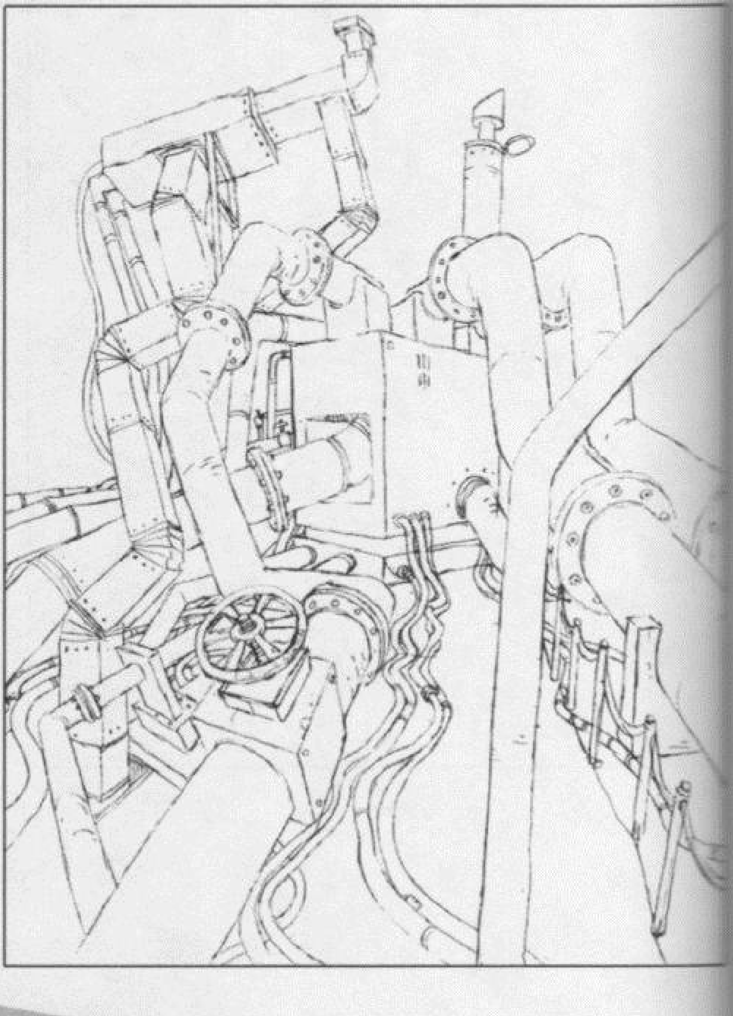
Aplicamos un poco de escorzo a éstas (las tuberías principales), haciéndolas más grandes conforme se acercan a nosotros.

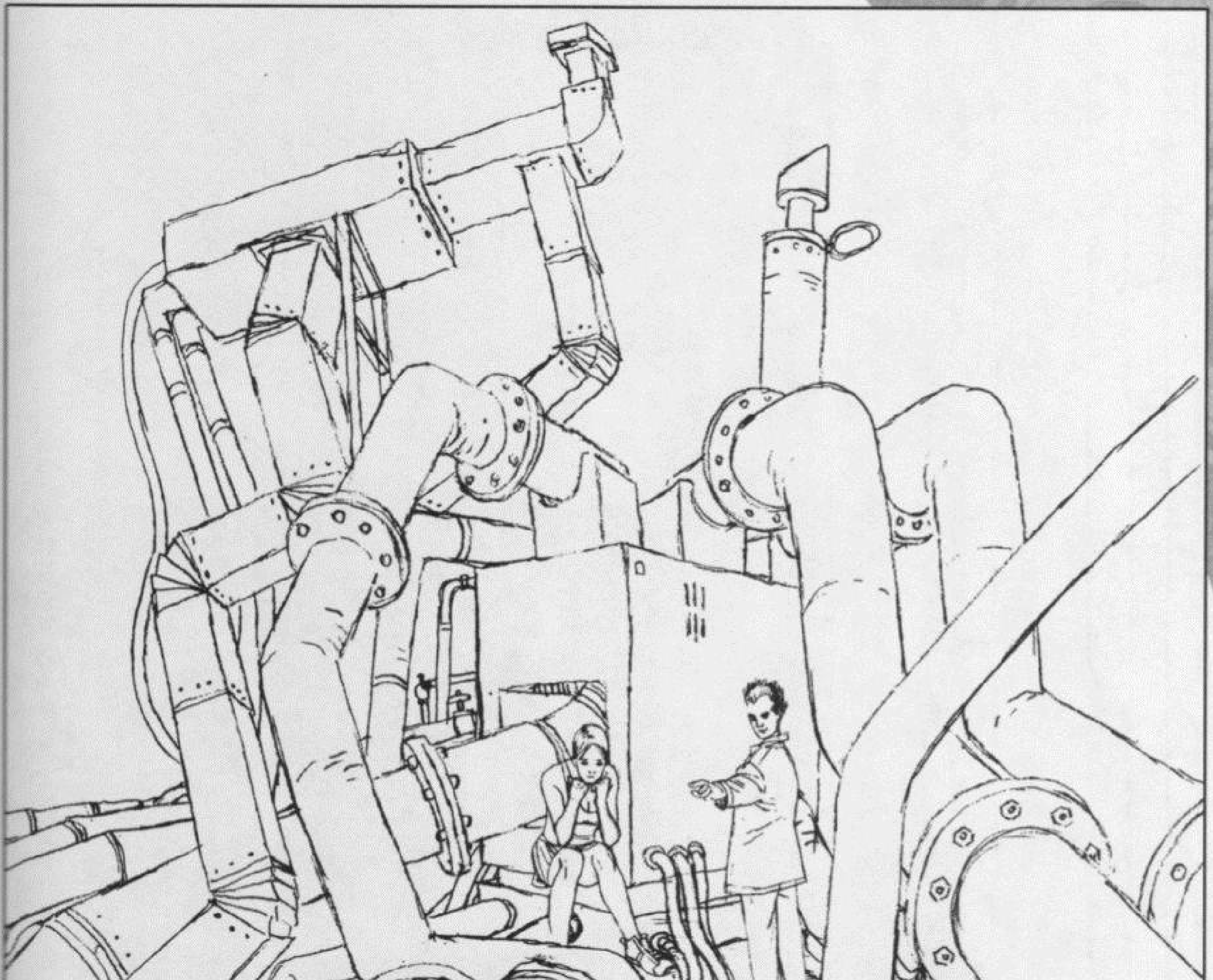
Después vamos agregando tuberías y conductos secundarios, algunos unidos a nuestra primera forma rectangular y otros que siguen otras direcciones; todos ellos basados en simples formas geométricas.



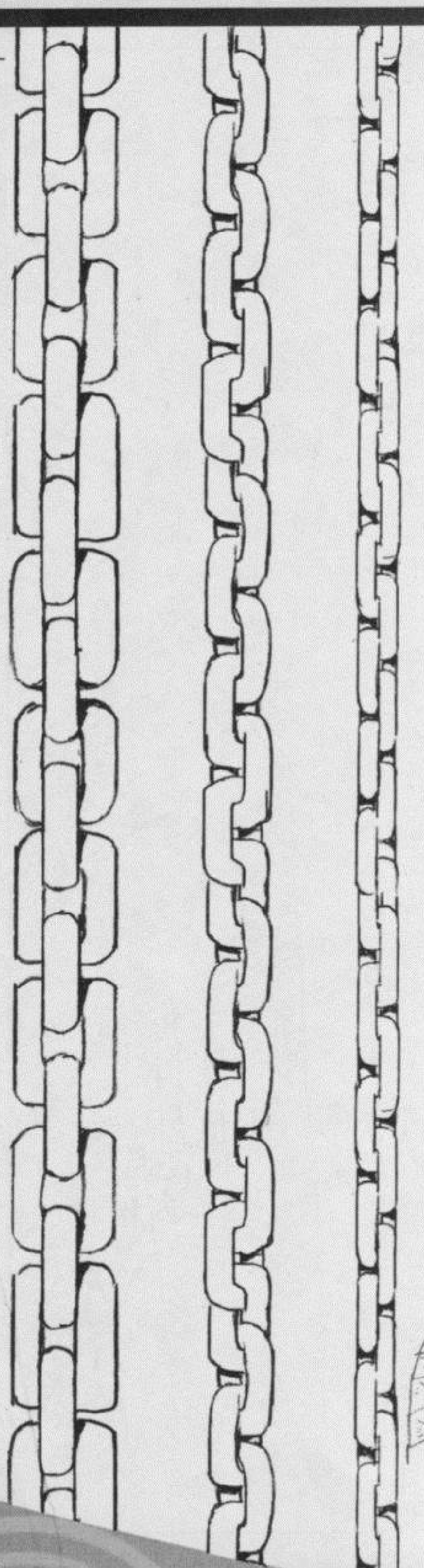
Terminamos el proceso definiendo los pequeños detalles como las esquinas de los conductos, algunos tornillos, palancas, cables, ventilas, etcétera.

Cada una de las líneas de las tuberías está guiada por la circunferencia que le corresponde. Como las tuberías se doblan y cambian de dirección también lo hace la circunferencia, por lo que cada sección tiene una distinta a la de su predecesora.

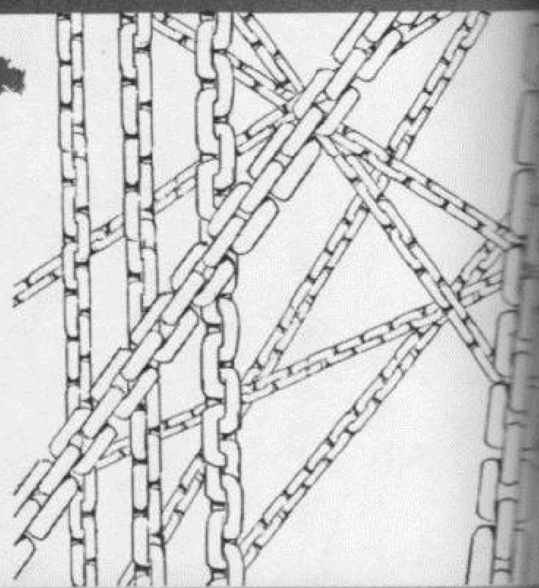




La imagen terminada. La ubicación de los personajes y su tamaño respecto el uno del otro siguen la perspectiva y el escorzo general de la escena.



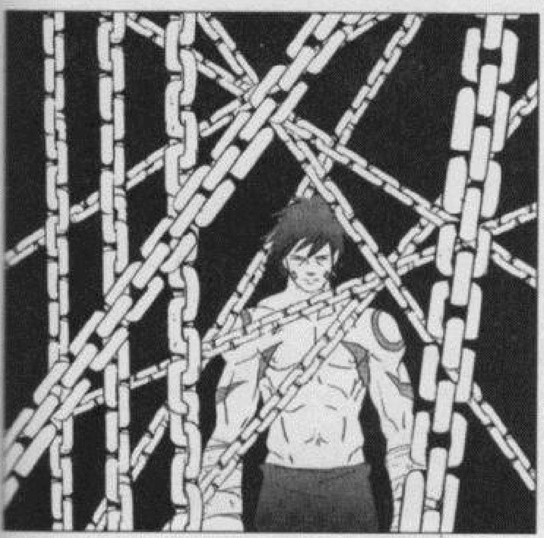
CADENAS



El dibujo de una cadena es algo que resulta muy sencillo, simplemente hay que dibujar la unión entre los eslabones y repetirlo varias veces, añadiendo algunas sombras para darle algo de volumen. La forma en que se dibuje la unión dependerá del ángulo desde donde se está viendo la cadena. Aquí te mostramos tres diferentes.

Debes de cuidar mucho que el tamaño de los eslabones siempre sea el mismo; si no, la cadena perderá proporción y simetría.

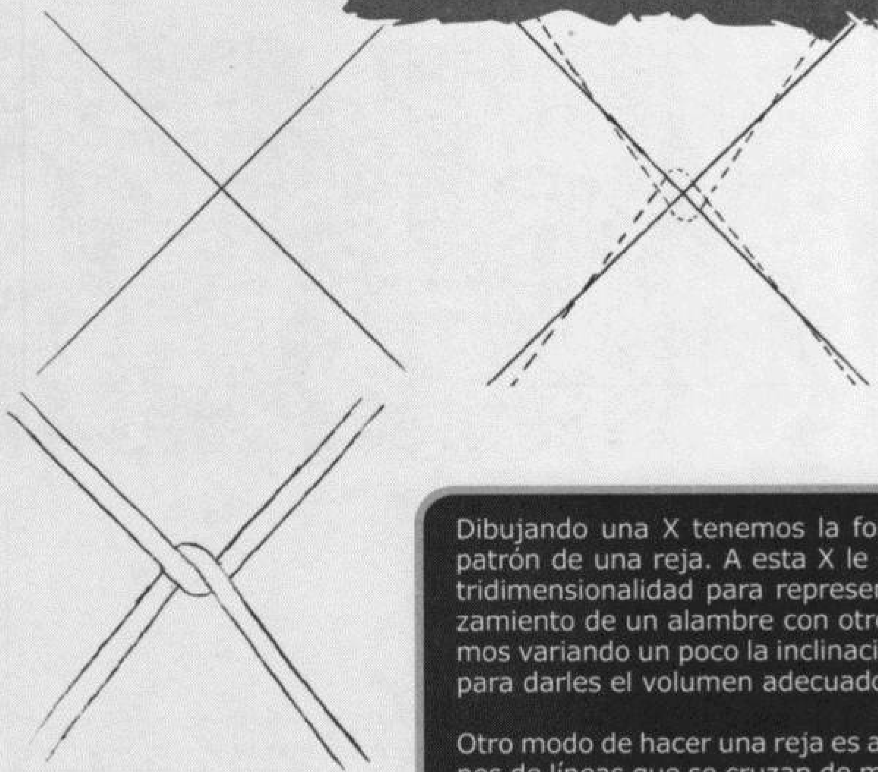
En este ejercicio haremos un fondo para este personaje, utilizando varias cadenas y, al igual que en ejercicios anteriores, variaremos la dirección, tamaño y posición de cada una, dibujando algunas más grandes y en diferentes planos para dar profundidad.



Colocamos en un plano intermedio al personaje, en otras palabras, habrá cadenas tanto enfrente como detrás de él.

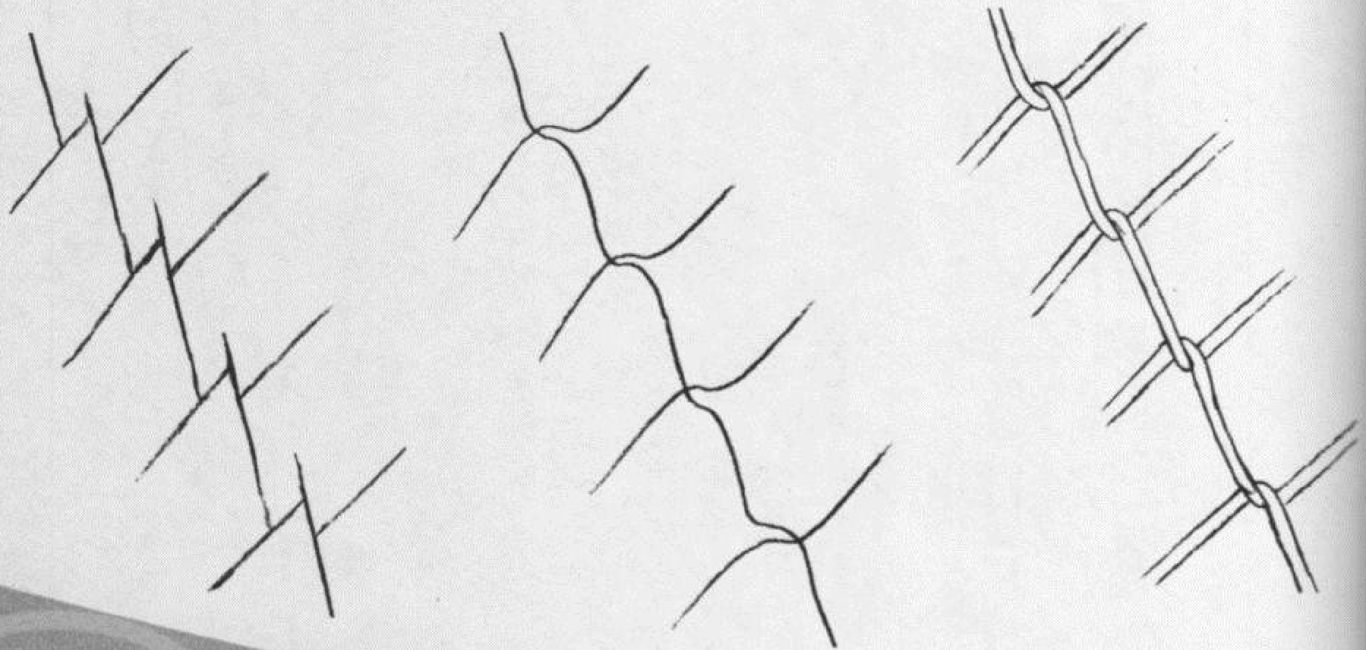
Recuerda que para reforzar la diferencia entre los planos más cercanos, y los más lejanos puedes valerte de diversos gruesos de líneas, haciéndolas más gruesas para los planos más cercanos. Además de eso, con un fondo negro y dejando las cadenas en blanco la identificación de en qué plano se encuentra cada una de ellas será más fácil.

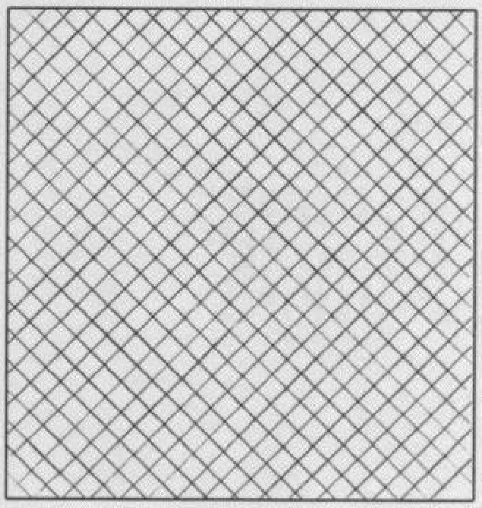
REJAS



Dibujando una X tenemos la forma básica del patrón de una reja. A esta X le daremos cierta tridimensionalidad para representar el entrelazamiento de un alambre con otro, lo cual hacemos variando un poco la inclinación de las líneas para darles el volumen adecuado.

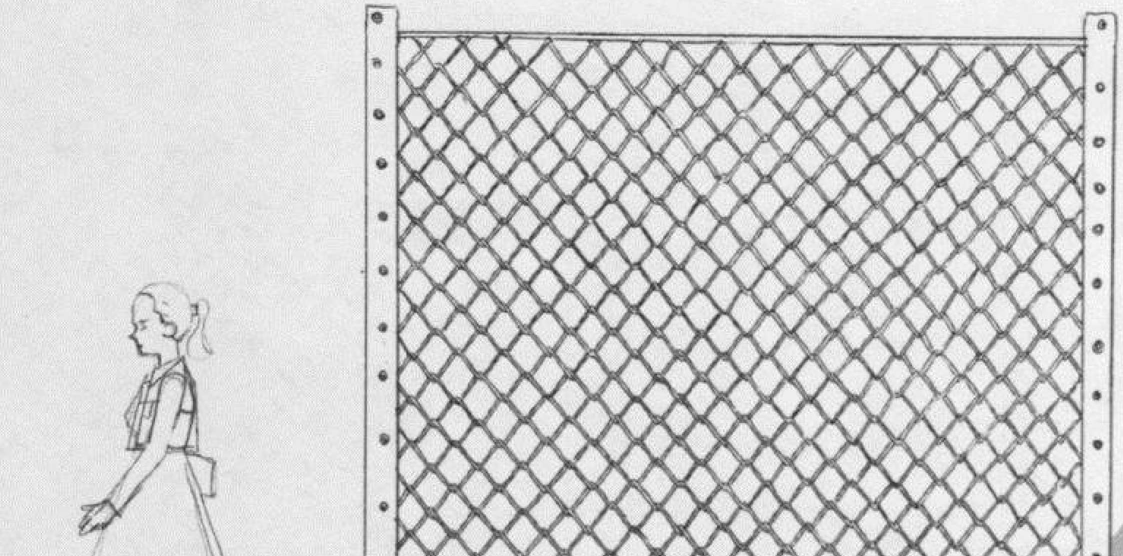
Otro modo de hacer una reja es a base de patrones de líneas que se cruzan de manera diagonal pero teniendo cierto desplazamiento constante hacia uno de los lados en cada cruce. O bien realizando las mismas líneas pero con una curvatura en cada unión que las empuja hacia uno de los lados.

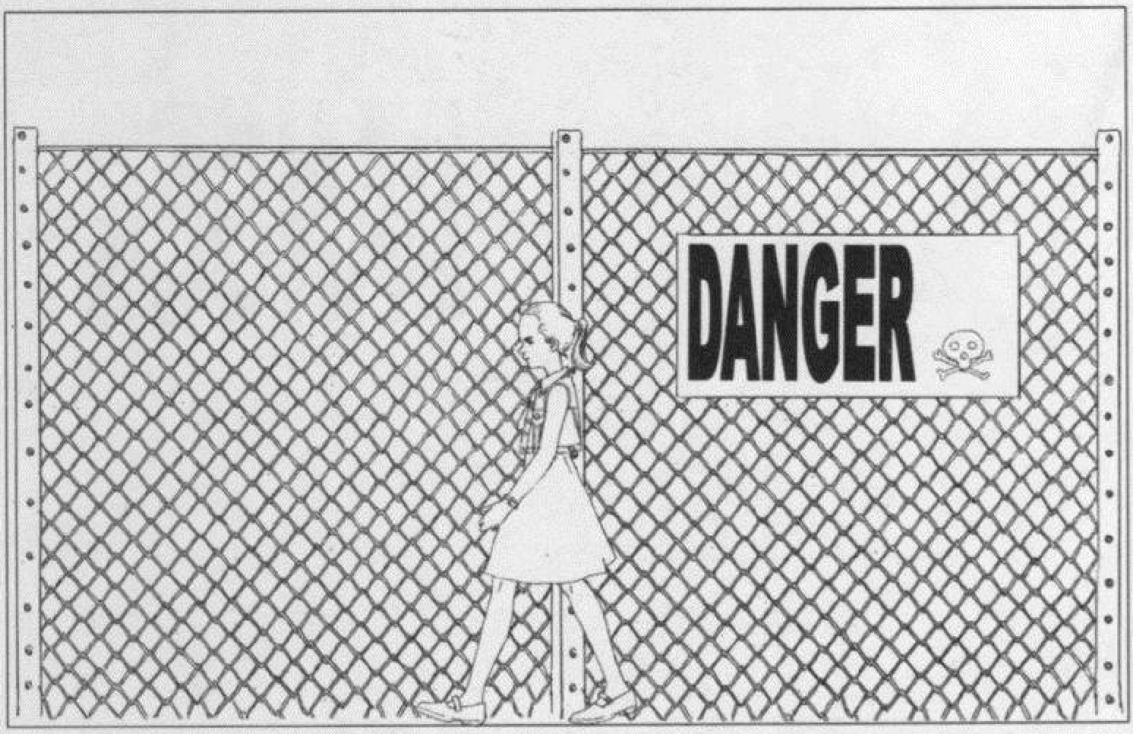




Teniendo el patrón con el que más te acomodes dibujamos sobre él el entrelazamiento de los alambres, dándoles a cada uno de éstos un ancho constante.

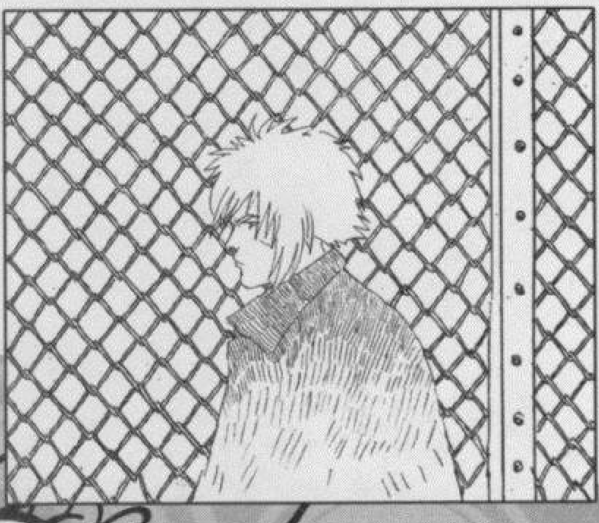
A esto sólo le agregamos algunos otros elementos como un letrero, el límite superior o los postes entre cada sección de reja. Ahora ya podemos utilizar esta reja como parte de una ilustración.



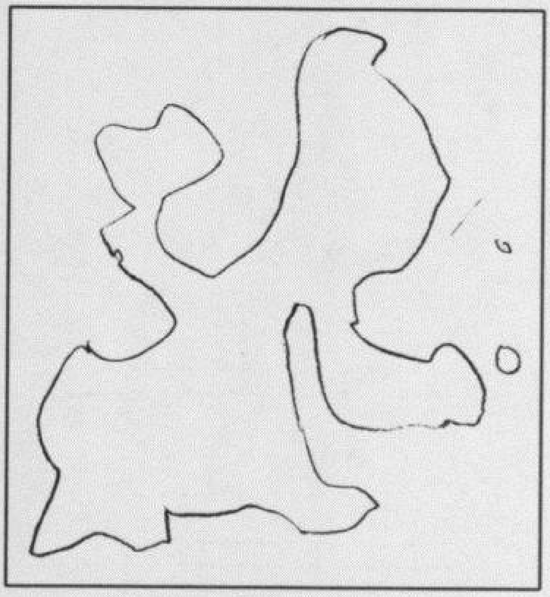


Esta clase de elementos sencillos y cotidianos pueden darle mucha fuerza a una escena común, y sirven de elementos de apoyo para resaltar un entorno determinado; claro, siempre y cuando estén bien dibujados.

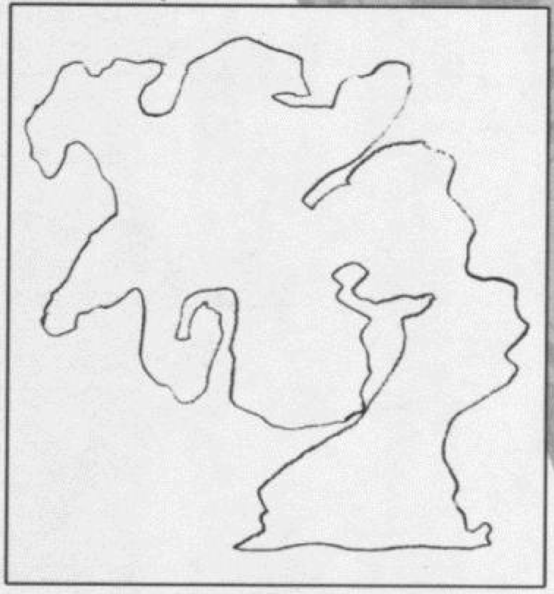
Una reja como ésta bien puedes ubicarla en una circunstancia tranquila, como una caminata, o en una más dinámica como una pelea callejera.



PATRÓN DE ÓXIDO



A



B

La oxidación sobre una superficie sigue un patrón irregular, pudiendo tomar toda clase de formas como en los ejemplos A y B.

Este fenómeno no sólo representa la pigmentación de la zona, sino un cambio en la textura y el relieve de la misma. Algunas de las situaciones que se pueden presentar es la formación de abultamientos sobre la zona oxidada (C), o bien algunos hundimientos (D).

Para representar tales casos deberemos recurrir una vez más a los ashurados, que en caso C, deberán marcar una sombra intensa de uno de los lados del abultamiento dejando limpia el área donde le llega más luz.

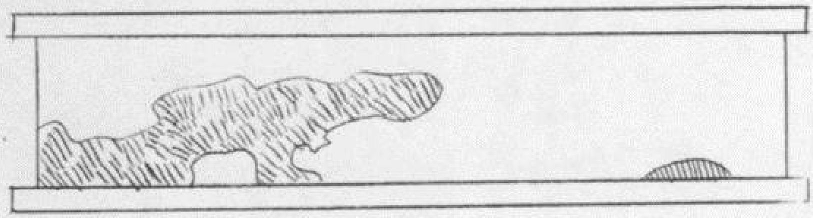
Por el contrario, en el caso D la sombra intensa debe ir en el centro del hundimiento dejando las orillas sin ashurar.

C

D

A

B



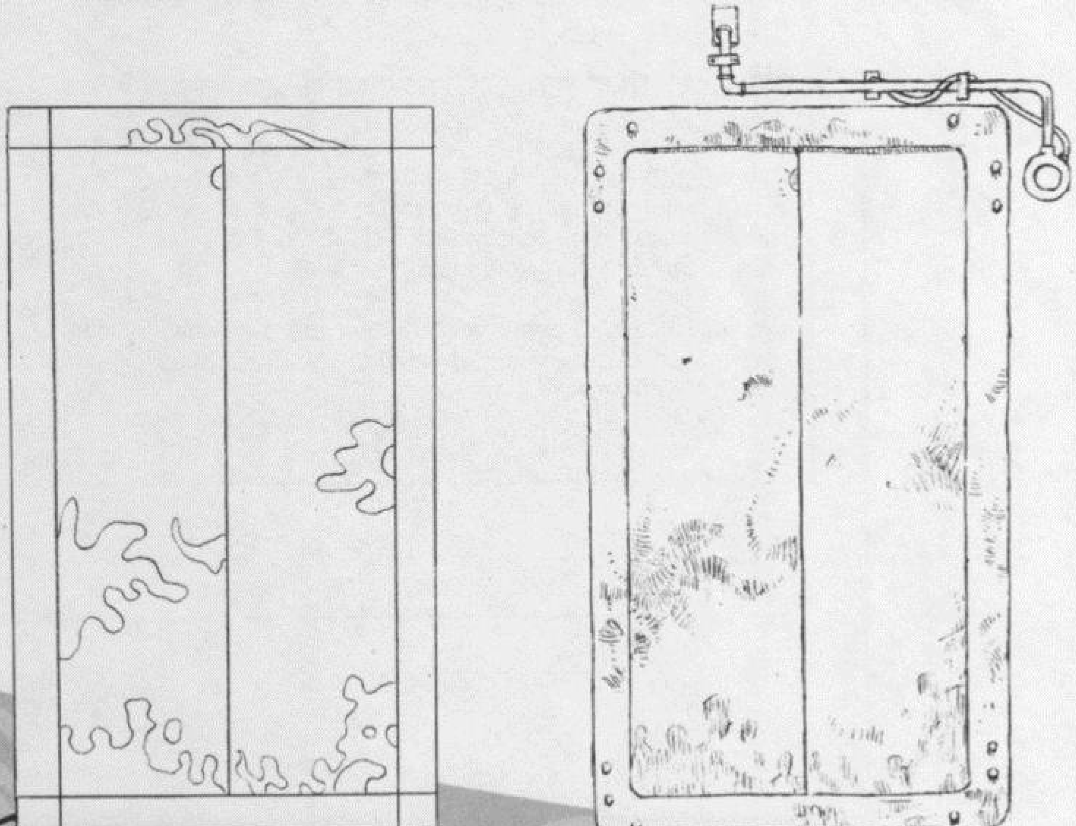
C

Dibujando una superficie donde la oxidación ocupa un porcentaje mayoritario lo que hacemos como paso inicial es definir el área libre de oxidación; en este caso se utilizaron siluetas en forma de Y con varios ángulos y ramificación (A). El ashurado se aplicó en toda la superficie excluyendo el área antes definida (B).

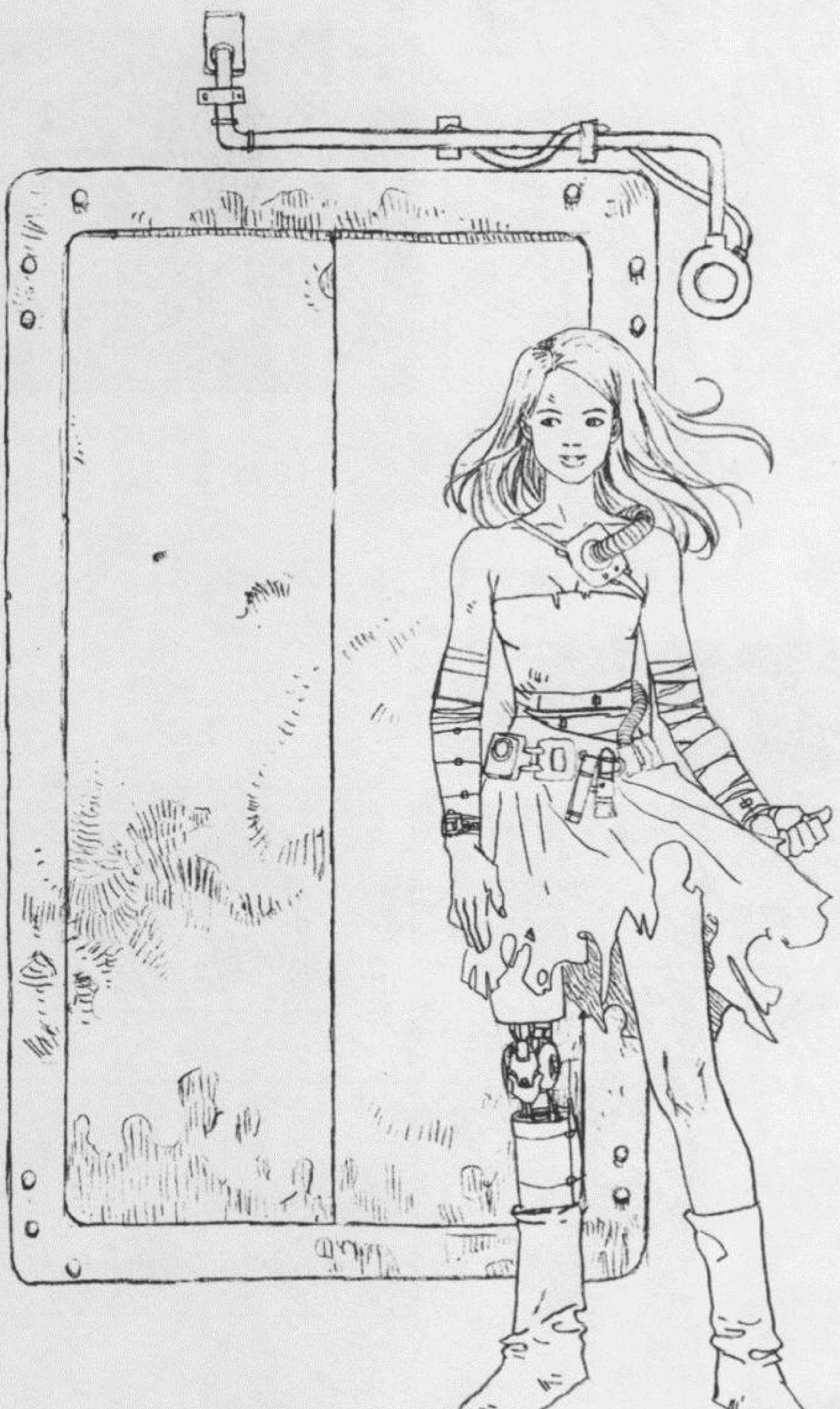
Para una superficie donde la oxidación representa un porcentaje menor, basta con definir un área irregular y ashurar sobre ella (C).

En D aplicamos lo visto en una puerta vieja, definiendo primero sus formas básicas y sus áreas oxidadas para después detallar y aplicar el ashurado.

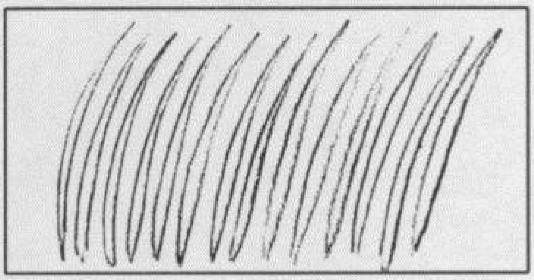
D



Esta clase de patrón nos da una ambientación ruinosa y descuidada, ideal para escenarios de destrucción y post-apocalípticos.



PASTO



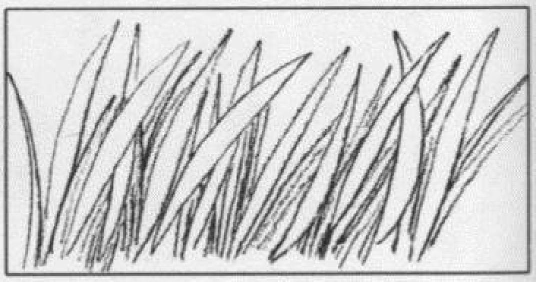
A

La forma de cada pasto es prácticamente igual, pero eso significa que su orden lo sea, como se ve en la figura A. Al igual que en el patrón del cabello, debemos cuidar que cada una de las hojas del pasto tengan una dirección y ángulo diferente, pero al mismo tiempo procurando que tengan una inclinación semejante entre todas (B).

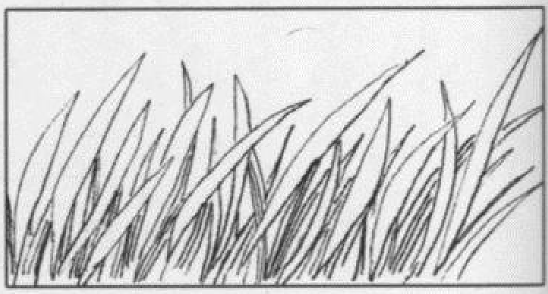
B

Se deben colocar siempre varios planos en este tipo de patrones, dibujando unos más próximos y otros más lejanos (C).

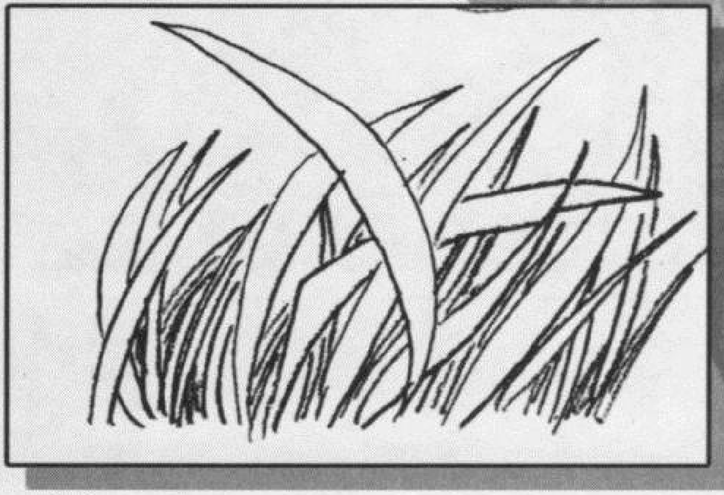
Un modo de reforzar la diferencia entre planos, tal y como vimos antes, es variar la altura entre uno y otro, como en la imagen D, donde cada plano va reduciendo su altura de forma gradual.

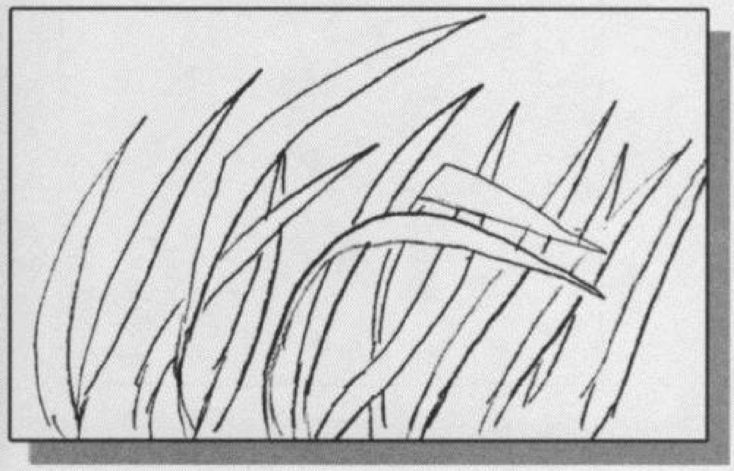


C



D



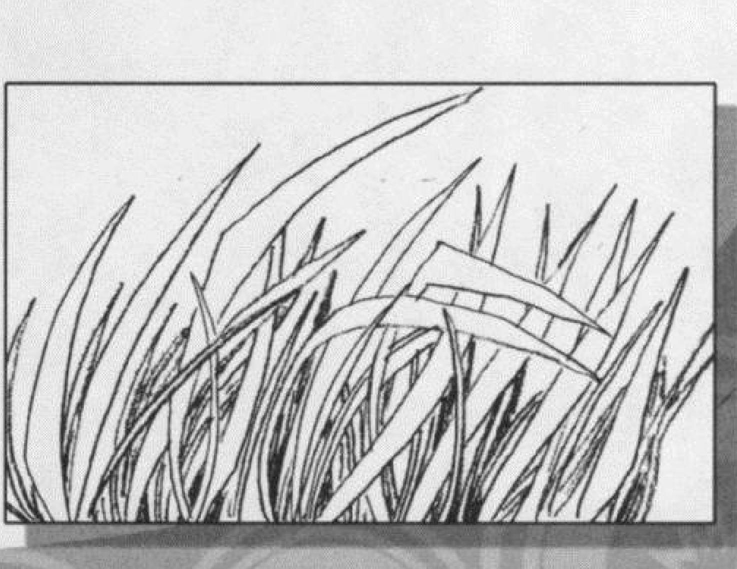


a

Pero no todas las hojas del pasto estarán perfectamente derechas, pues gran parte de ellas mostrarán uno u otro tipo de doblez, y no faltará alguno que vaya en la dirección contraria.

Teniendo en cuenta todo esto, dibujaremos primero un primer plano con algunas hojas de pasto con ciertas variaciones entre ellas de tamaño, altura, inclinación y forma (a).

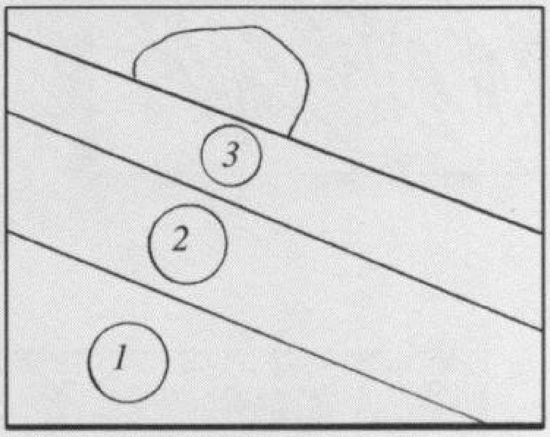
Procedemos agregando un segundo plano de pasto, con características diferentes al del primero (altura, forma, etcétera), dándonos las líneas de éste una zona de grises más intensa.



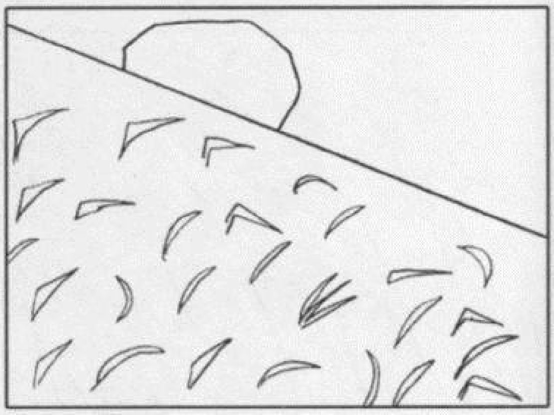
b

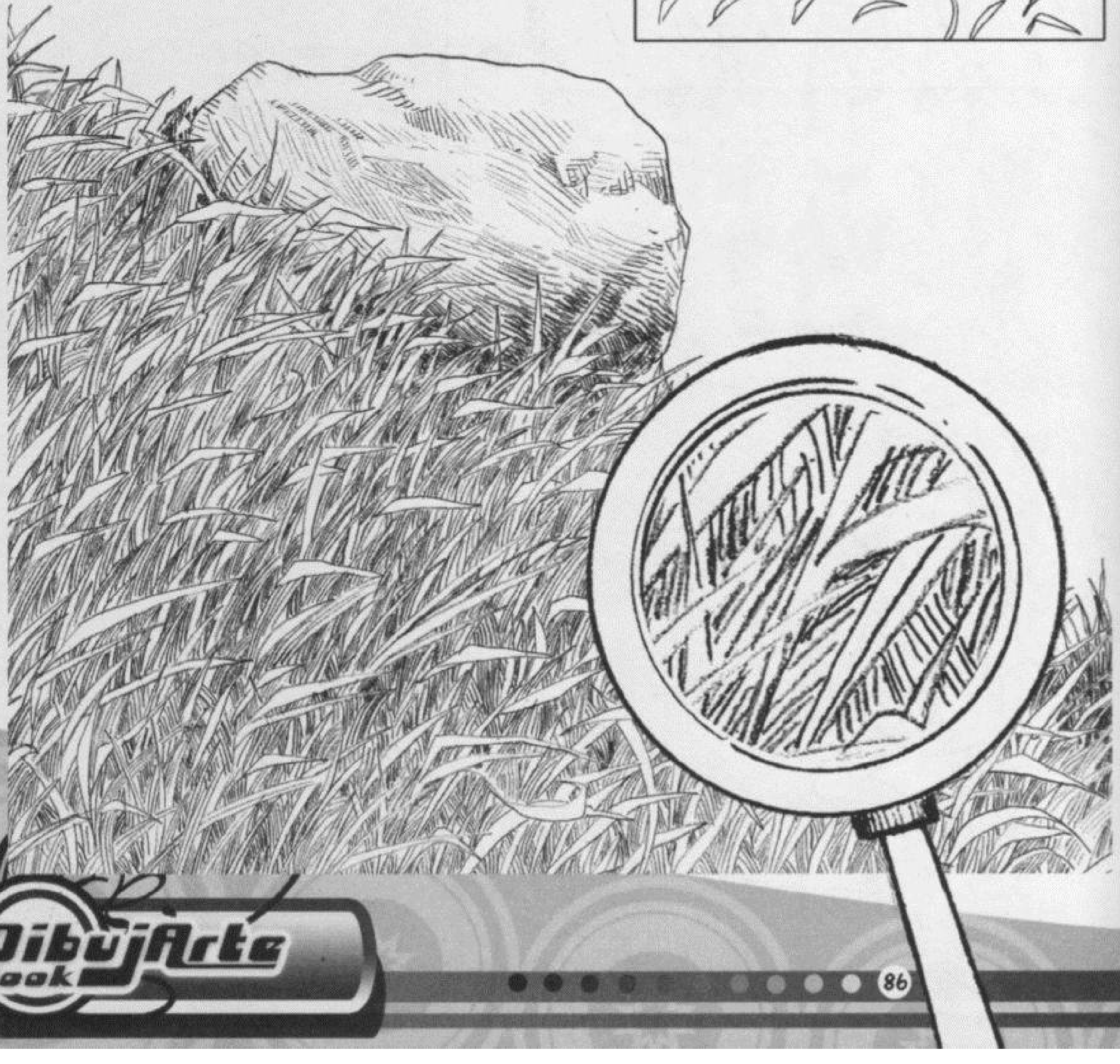
Para hacer este dibujo primero definimos cuántos niveles queremos dibujar. Aquí se eligió dibujar tres, donde, debido a la inclinación de la superficie, el plano más lejano está a mayor altura que los primeros.

Posteriormente dibujamos algunas hojas de pasto distribuidas equitativamente y guiándonos por los planos antes establecidos. Si ves a detalle la escena verás que bajo esas hojas recién dibujadas sólo se colocó un ashurado para simular las hojas que se encuentran a menor nivel.



De este modo hacemos de la imagen algo más claro, resaltando sólo alguna de las hojas en vez de hacer una interminable pradera de figuras uniformes.

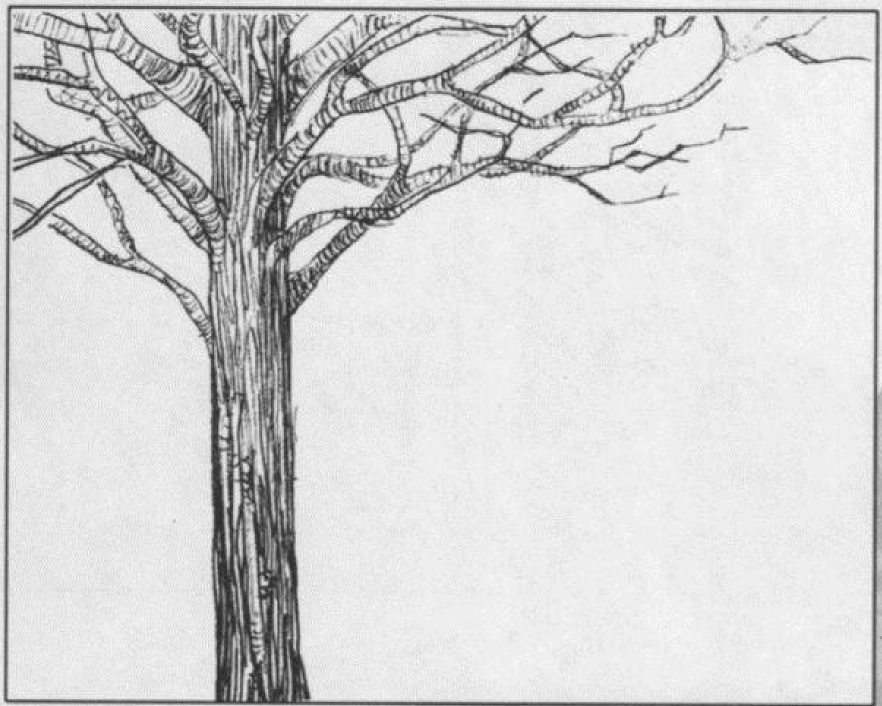




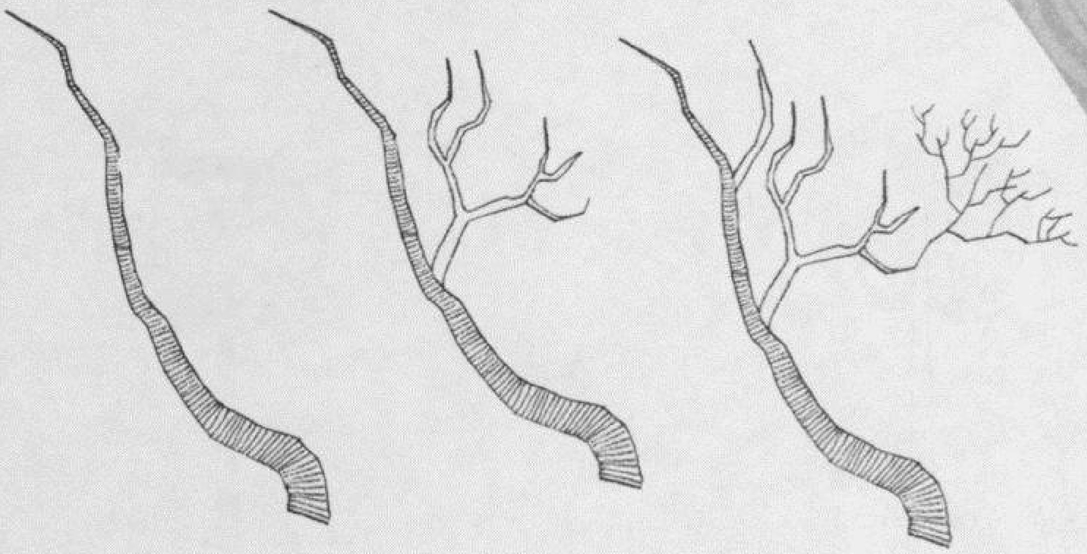
A la escena anterior sólo se le agregó un fondo de nubes y un personaje acoplado física y temáticamente.

Algún otro elemento de apoyo sencillo y común puede servir siempre para darle mayor vida a una ilustración.

Para este caso se eligió dibujar un árbol junto a la roca, para enfatizar el ambiente natural de toda la imagen, al cual se le colocaron ashurados para dar en él una zona de grises más intensa que la del pasto y formar así una composición equilibrada.



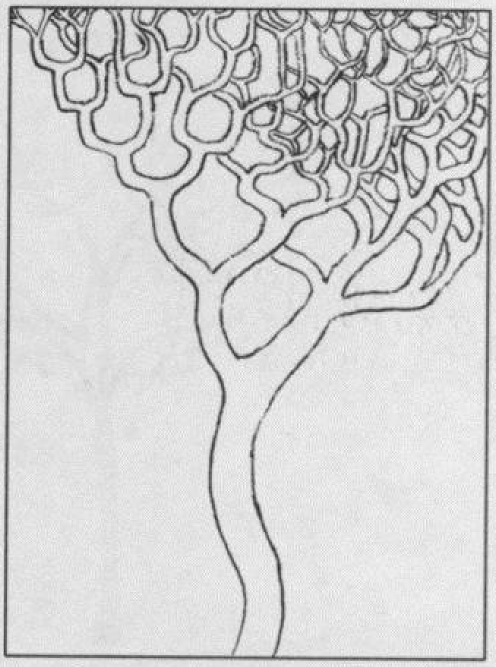
ÁRBOLES

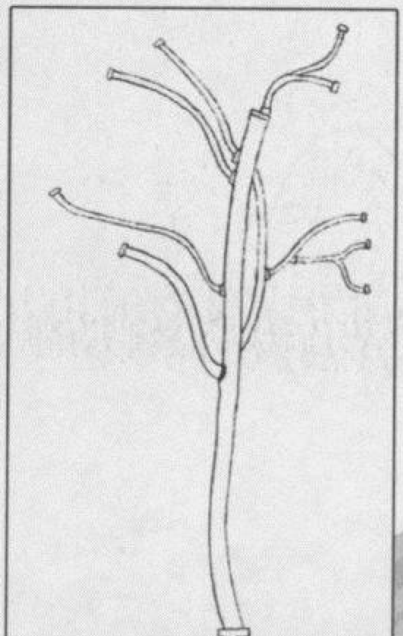


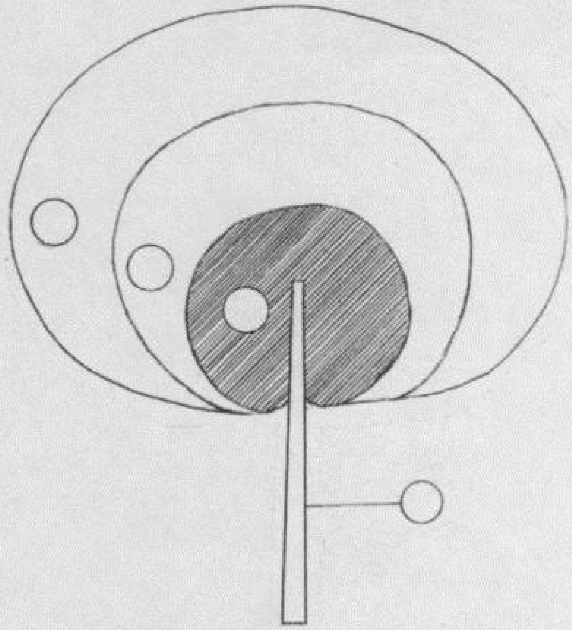
El patrón de un árbol está hecho a base de líneas que se ramifican en forma de Y. Tenemos un tronco del cual sale una rama principal, de la que a su vez salen una o más de menor tamaño, y de ellas otras ramas más pequeñas, y así sucesivamente a lo largo de todo el árbol.

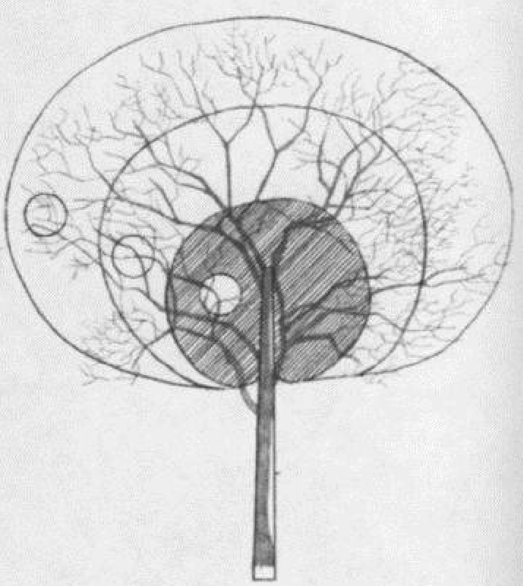
Conforme van aumentando de nivel las ramificaciones, éstas disminuyen de largo y grosor, llagando a representarse en dibujo los últimos niveles de ramas sólo como líneas de una dimensión (sin anchura).

Éste es un patrón que también se presenta en varios otros objetos; aquí de ejemplo te ponemos un cable con varias salidas en forma de ramificaciones.





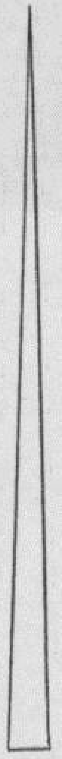


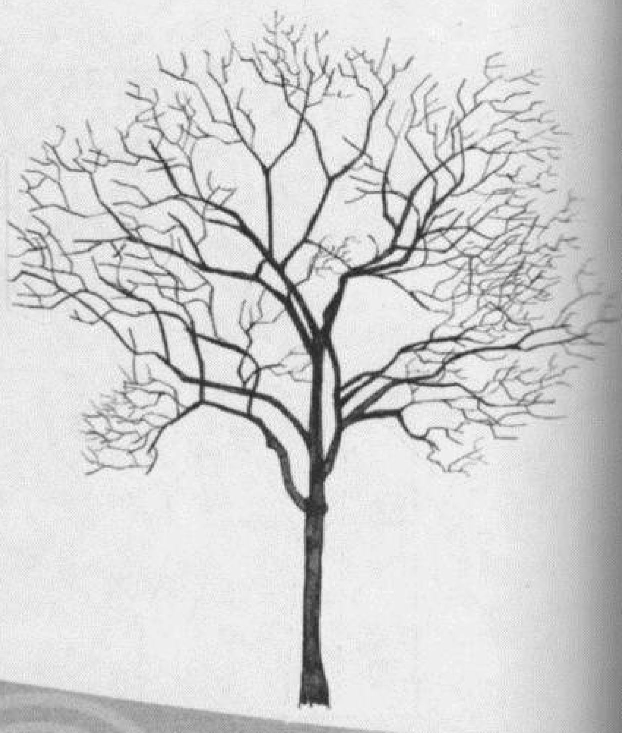


Viendo de manera general todo el árbol, veremos que cada nivel de ramificación, al poseer diferente grosor, produce una zona diferente de grises, siendo la más intensa la que se encuentra más cercana al tronco; terminando las últimas hojas en la zona de gris más clara.

Cada nivel de ramas tiene su propio grosor, pero en cada rama éste mismo se va reduciendo conforme se aleja de su origen, lo cual también sucede con el tronco.

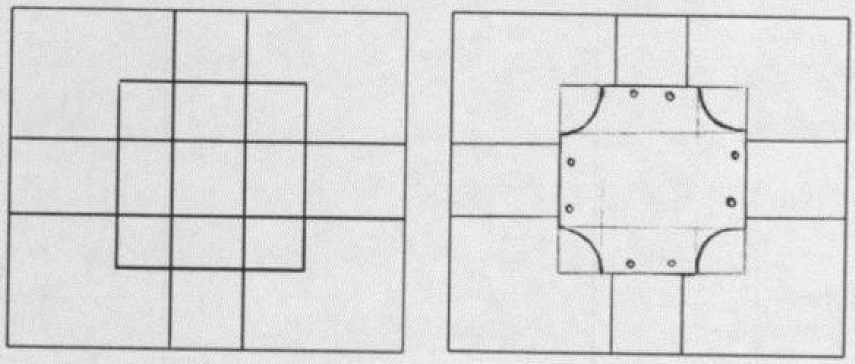
La forma final da como resultado una semejanza con la anatomía de la mano, donde el brazo se va haciendo más delgado conforme se aleja del codo y los dedos van reduciendo ligeramente su ancho al dirigirse hacia la punta.



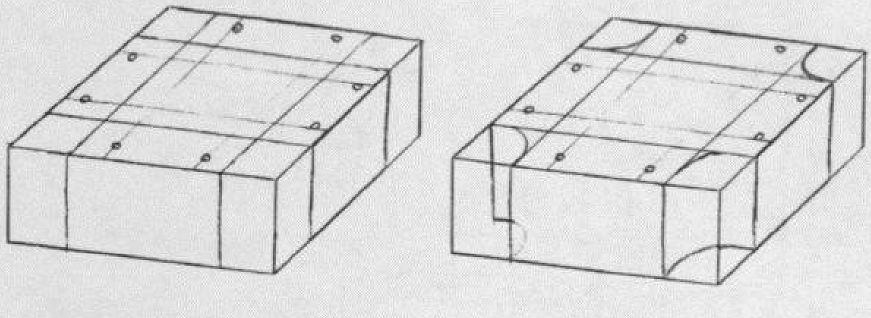


ESTRUCTURAS METÁLICAS

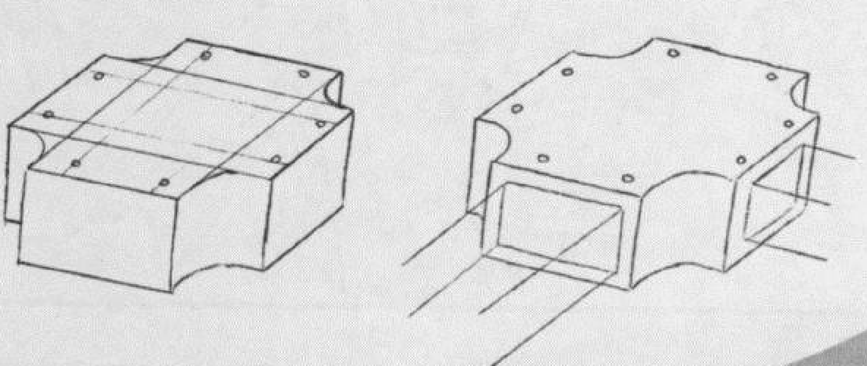
El tipo de estructuras metálicas que ejemplificamos aquí es de las que puedes encontrar en las grandes construcciones.



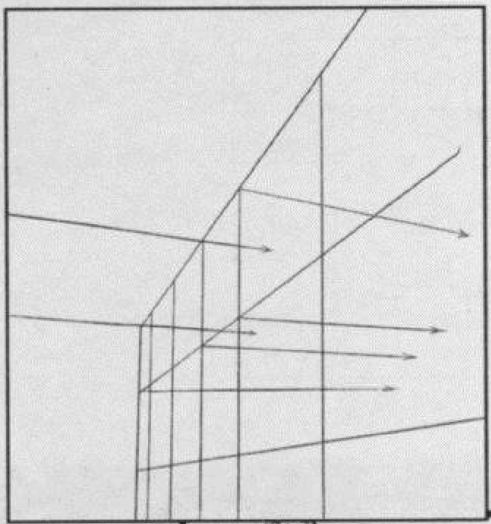
Estas estructuras siempre parten de formas geométricas sencillas, pero en las cuales habrá que utilizar un poco de dibujo técnico recurriendo a reglas, escuadras, transportadores, curvígrafos, etcétera.

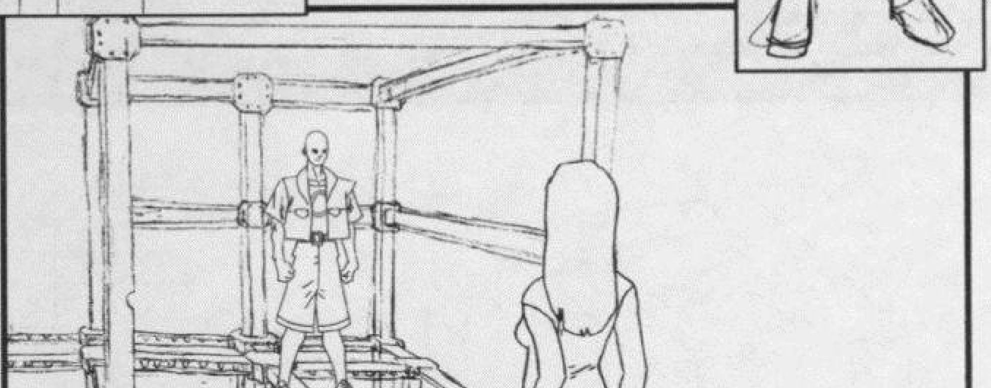


Quizás ésta sea la parte menos glamorosa del dibujo y para la mayoría de la gente resulta chocante y aburrida, pero si de verdad quieres dedicarte a esto deberás aprender a hacerlo tarde o temprano.



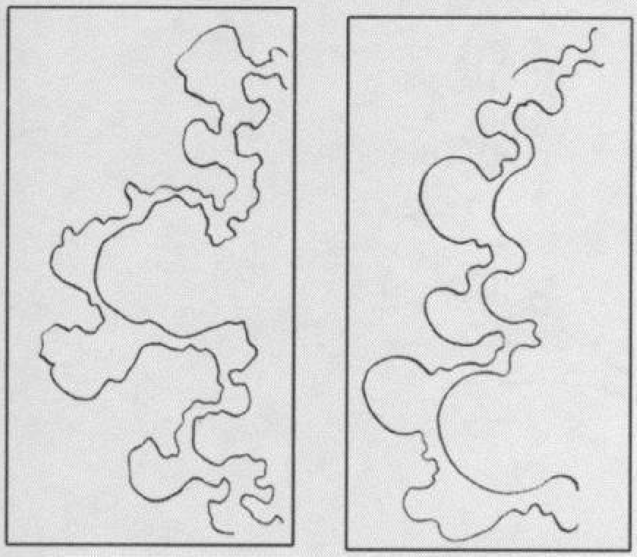
Siguiendo una perspectiva establecida, trazamos las líneas que nos servirán de guía para dibujar toda la estructura y sobre ellas sólo seguimos los pasos que vimos en la página anterior.





*Si tienes dudas sobre el tema de perspectiva consulta los núme-
ros anteriores de *DibujArte Book*.

PATRONES IRREGULARES

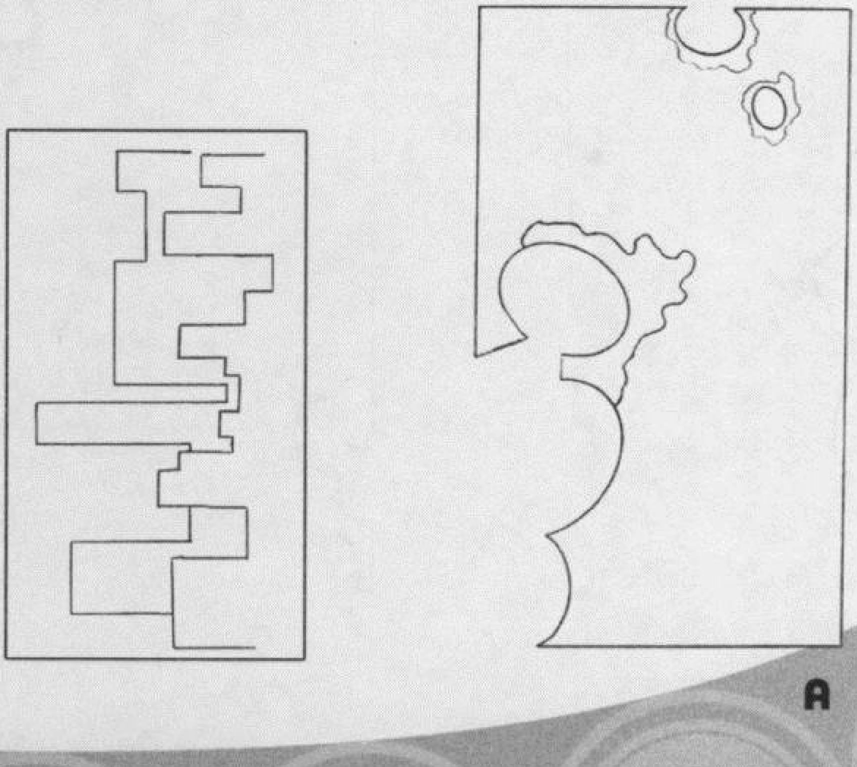


En este tipo de patrones delimitan áreas por medio de líneas que siguen direcciones parecidas, pero conservando un rango de diferencia entre una y otra, quedando muy pegadas en algunos momentos y alejándose bastante en otros.

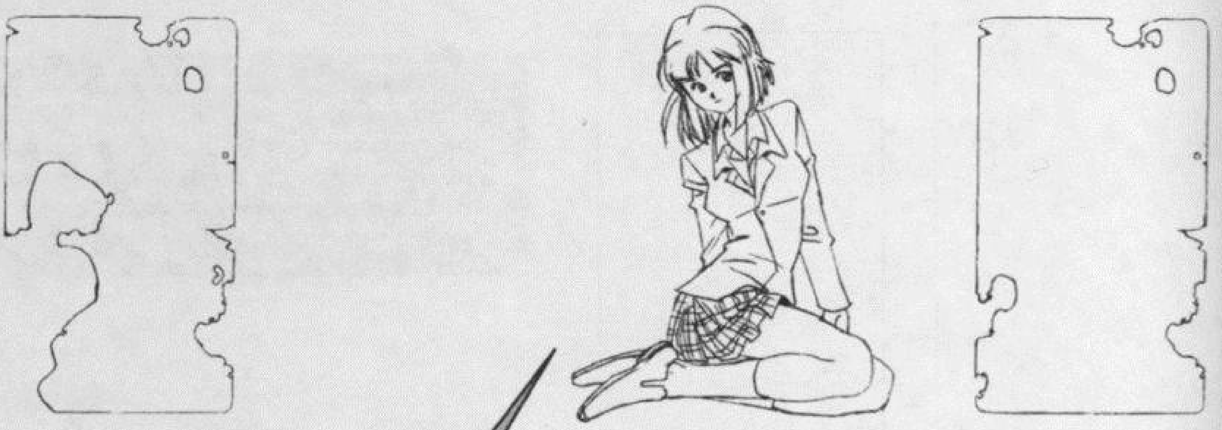
También presentan una gran variación entre la cantidad de curvas o ángulos que presenta cada una.

Estos patrones de líneas los podemos encontrar, por ejemplo, en quemaduras, donde las áreas con diferentes grados de daño están limitadas por líneas de este tipo.

En el ejemplo A vemos este patrón en una hoja de papel quemada.



A



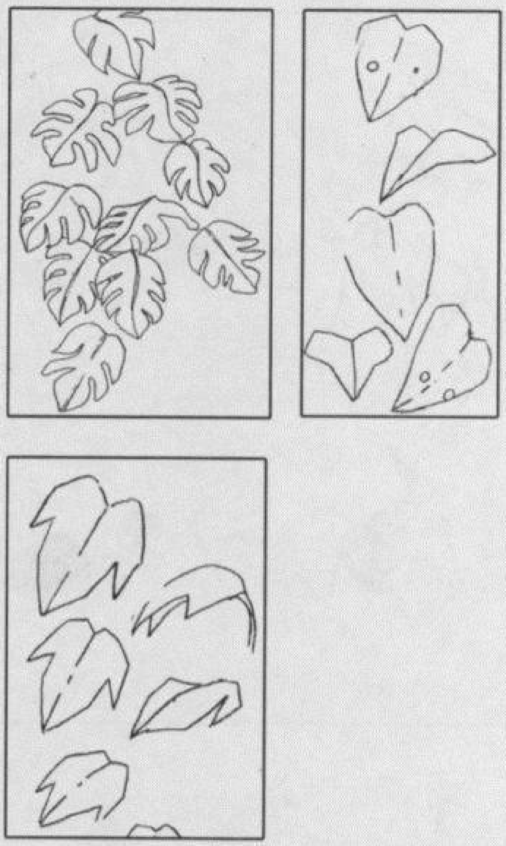
Aquí hay un ejemplo de lo antes dicho. En esta hoja de papel que ha sido quemada se ha perdido parte de su superficie (en diferente grado en A y en B), y siguiendo la silueta de estas partes desaparecidas están las zonas con un grado menor de daño.

Con un ashurado fino se pueden marcar la pigmentación de dichas zonas, que abarcarán una mayor o menor área dependiendo del efecto que quieras lograr.

A

B

PLANTAS

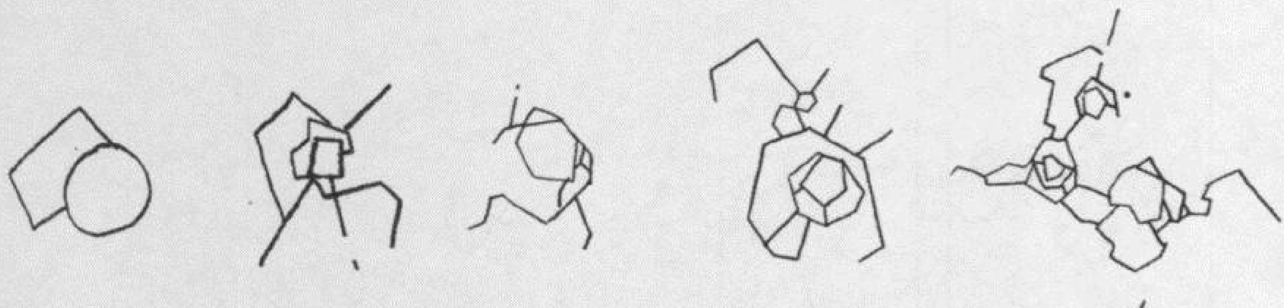


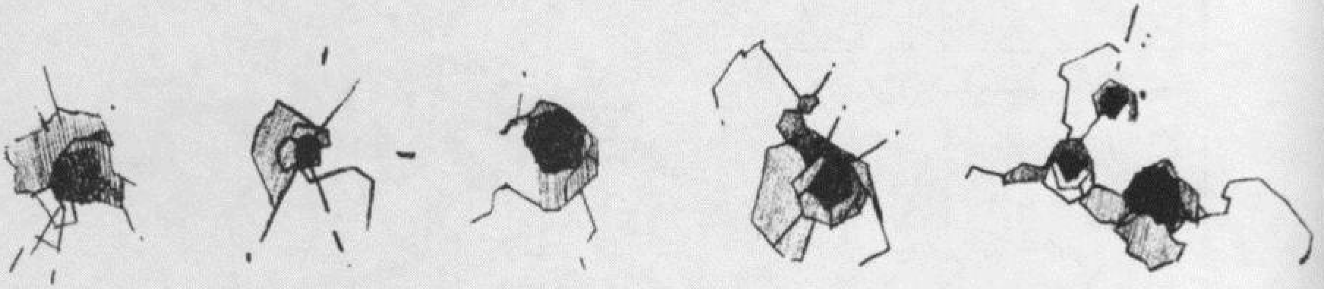
En una planta o arbusto cada una de sus hojas está acomodada de una manera distinta a la de todas las demás, dependiendo de la ubicación que tenga en el tallo del que proviene.

Al momento de dibujar una escena como ésta, bastará con que dibujes varias hojas, procurando darles formas y tamaños diferentes a cada una y acompañándolas con alguno que otro tallo. Bajo estas hojas sólo tienes que llenar el espacio vacío con un ashurado, dando la idea que la luz no llega a las hojas que se encuentran más abajo.

Para finalizar, traza también algunas sombras proyectadas sobre el suelo o la superficie donde se encuentren.

DISPAROS



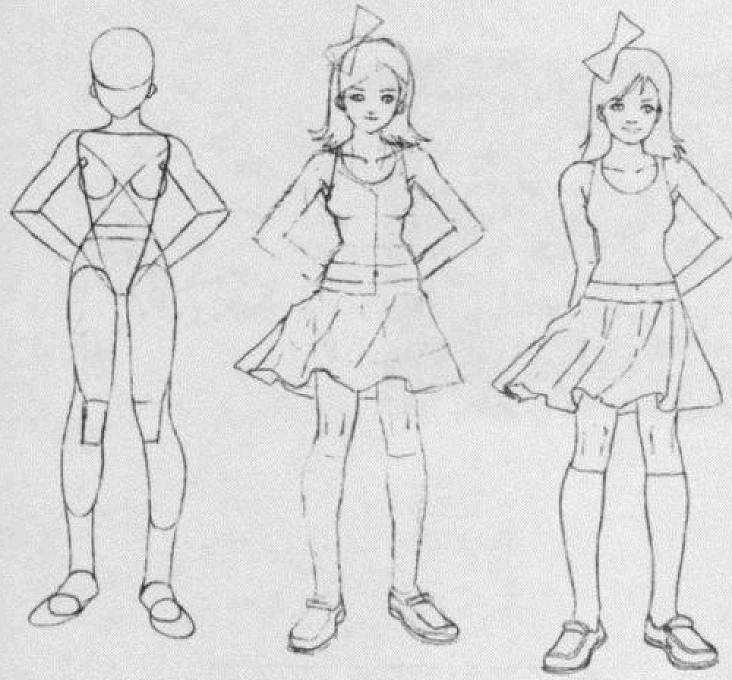


El impacto que provoca una bala sobre una superficie rígida producirá varias grietas de formas irregulares, con líneas rectas muy quebradas.

Varios disparos juntos producirán grietas continuas entre uno y otro.

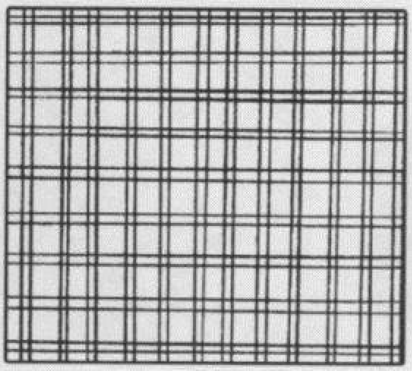
Junto con estas grietas se producirán varias zonza de hundimiento alrededor de la zona de impacto de la bala, donde, por medio de ashurados, daremos tonos grises, más oscuros conforme más hundidas hayan quedado, reservando el negro sólo para las áreas que quedaron perforadas.

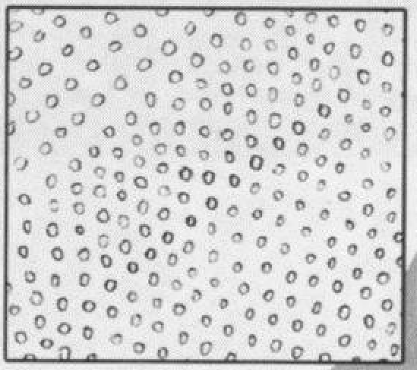
ESTAMPADOS EN LA ROPA

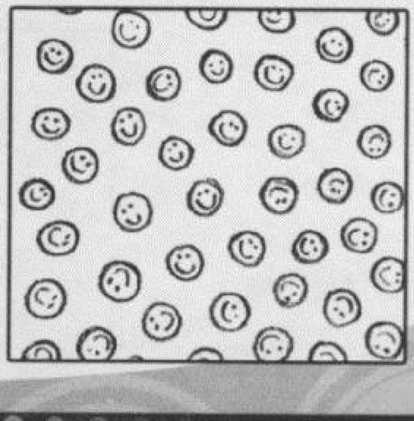


Los estampados en ropa son de los patrones más fáciles de hacer, ya que no es necesario que estén subordinados a la simetría ni a ninguna línea guía, si bien muchos estampados siguen cierto orden y medidas, es algo que se hace por simple estética y gusto.

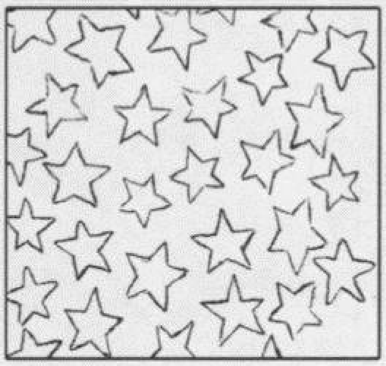
Los cuadriculados suelen relacionarse con los uniformes de escuela y con las faldas escocesas, lo que les da cierto aire de elegancia, mientras que patrones como el de caritas dan una apariencia más relajada y juvenil.



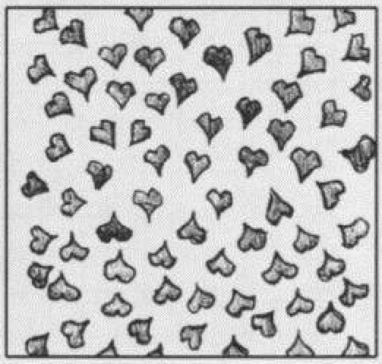


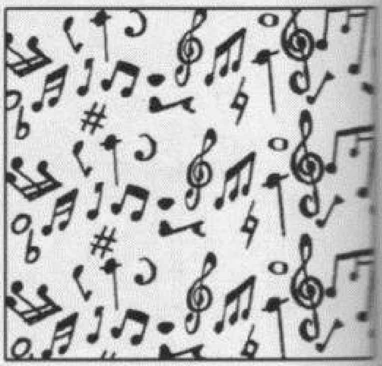


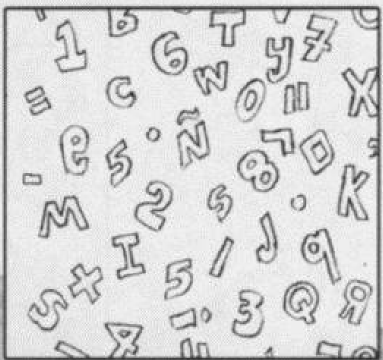
Puedes usar toda clase de figuras abstractas y símbolos para hacer estampados, aprovechando la reacción que provocan en la mente de las personas; incluso puedes usar alguno con un significado en especial, y servirte como elemento de apoyo para transmitir un mensaje determinado en un dibujo o ilustración.



Entre más dispar sea el orden de las figuras del estampado, dará una apariencia menos formal a quien lo usa, brindando cierta ilusión de movimiento y vida a la ropa.

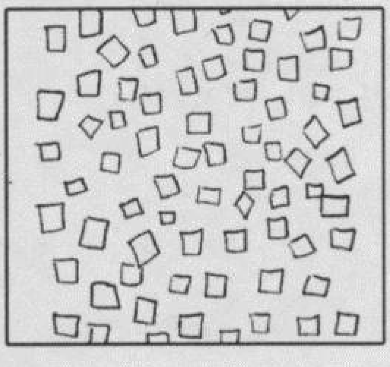


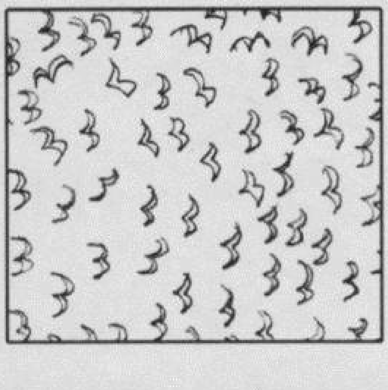


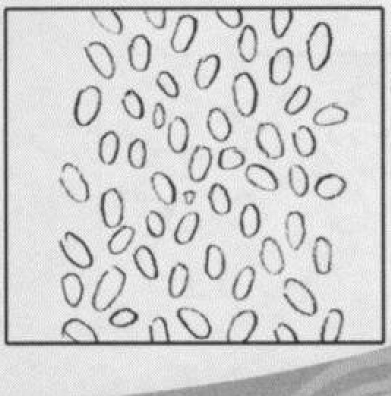


Alguna figura sencilla como un círculo, un óvalo o alguna otra que hayas inventado, puede servirte igualmente para crear un estampado original y rápido para tus personajes.

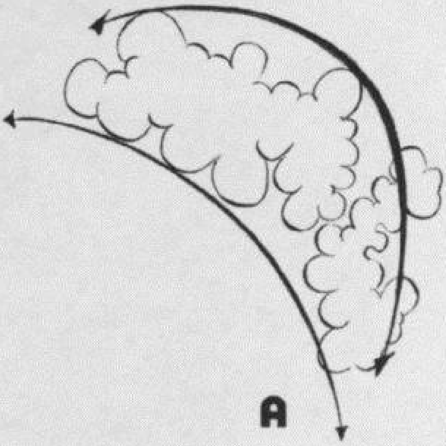
Algo que no debes olvidar es que siempre que dibujes un personaje debes empezar por hacer toda su estructura sin ropa y sin accesorios, y sólo una vez que se está seguro de que no tiene errores se puede proceder a vestirlo; todos los detalles como los estampados siempre deben dejarse hasta al final de todo el proceso.



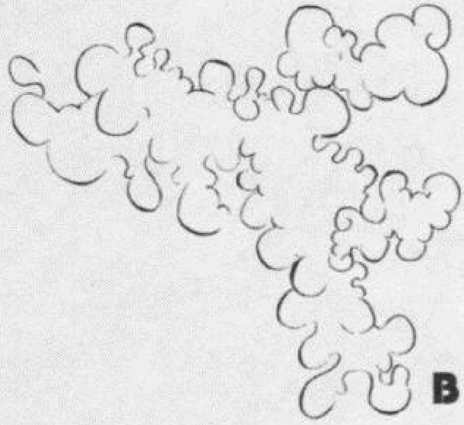




NUBES



A



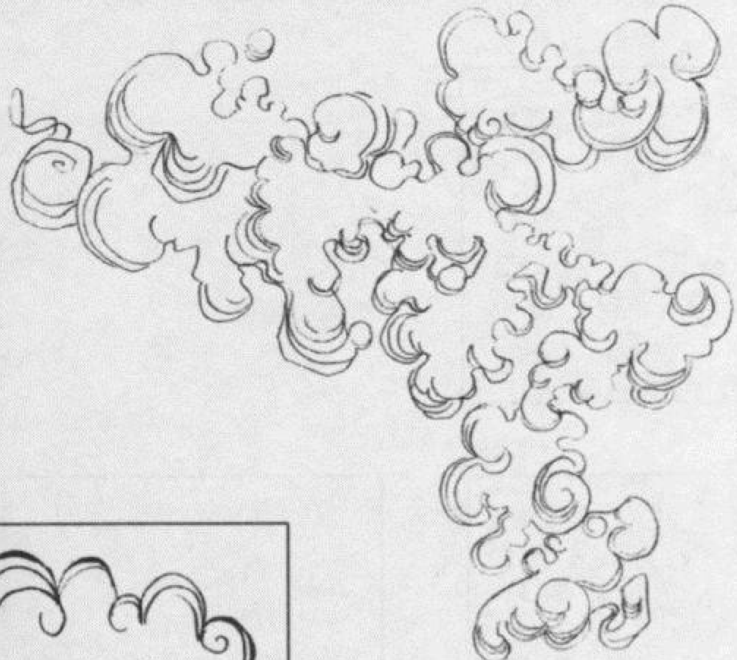
B

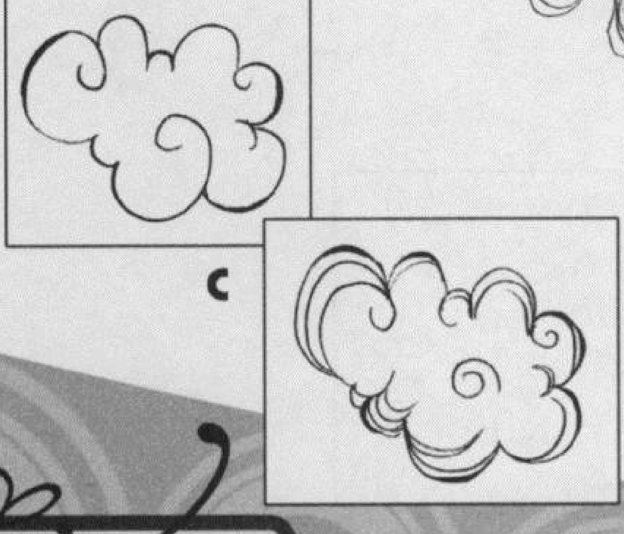
En el caso de las nubes utilizaremos un patrón de líneas curvas, donde bastarán unas cuantas líneas para determinar la forma general sobre la cual trabajaremos.

El qué tantas curvas quieras utilizar dependerá de ti. Entre más líneas curvas agregues mayor sensación de volumen se dará.

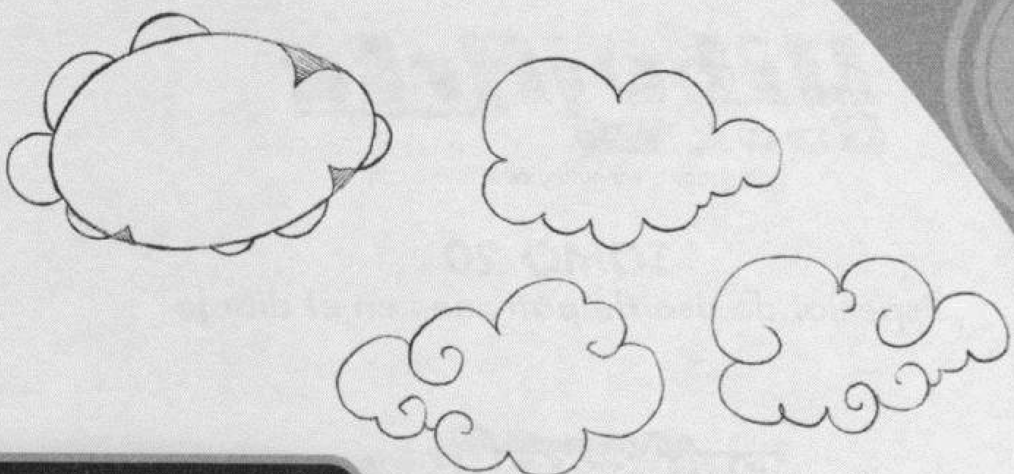
En los ejemplos B y C puedes ver cómo nubes con la misma forma dan dos apariencias muy distintas, dependiendo de si sus patrones de líneas son muy sencillos o más complejos.

Intenta varios estilos, no sólo los que te mostramos aquí, y perfecciona el que más vaya acorde con tu propio dibujo.





C



Algo que puedes hacer para dibujar nubes con una apariencia más sencilla es hacer óvalos, y guiarte con ellos para hacer sus patrones de líneas curvas, únicamente saliendo y entrando un poco de los límites del óvalo.

Este tipo de nubes dan una apariencia muy cómica y caricaturesca, por lo que no es adecuado para todo tipo de estilos de dibujo, sino sólo para aquellos que son demasiado simplificados.

Agradecemos grandemente a todos nuestros lectores por el seguimiento que han tenido para esta publicación. Ha sido su interés en el estudio del dibujo lo que nos ha mantenido hasta este número 20, el cual es el último. Este proyecto se comenzó hace más de tres años, y desde ese entonces hasta ahora que se escriben las últimas líneas, hemos tenido mucho agrado en colaborar en esta publicación, la cual está íntegramente dedicada a ti lector, que como siempre eres el principal motor de nuestras ideas. Esperamos encontrarte en futuros proyectos, el consejo eterno: no dejes de practicar y hasta siempre.

atte.: Isaac y Esaú Escorza, directores de *DibujArte Book*.

DibujArte Book
db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 20
Especial de uso de patrones en el dibujo

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Esaú e Isaac Escorza

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño
Julio Alberto Amador Sarabia

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación

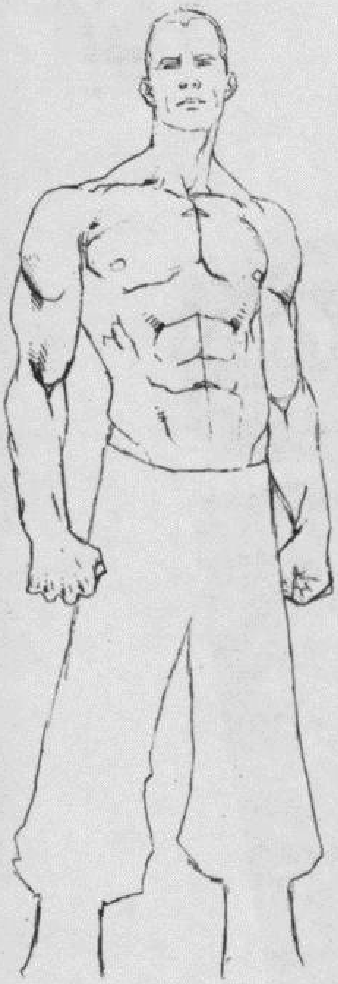
VANGUARDIA

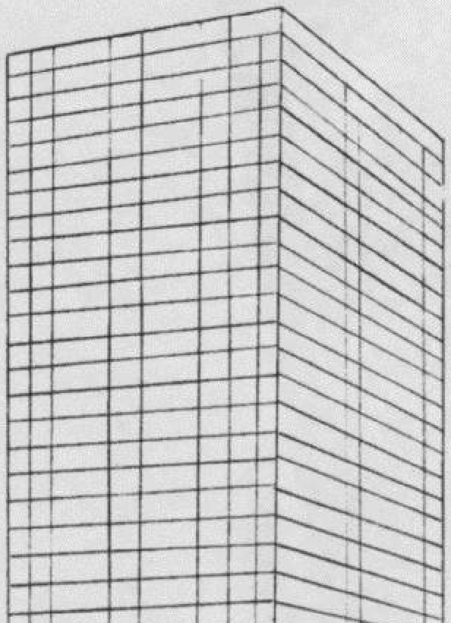
SERVICIOS

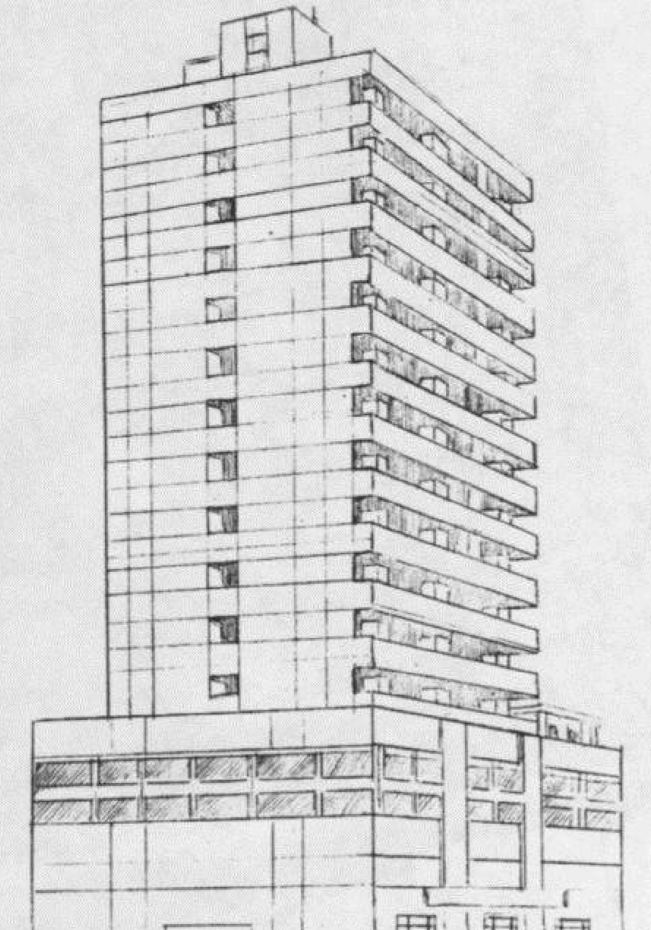
VENTAS DE PUBLICIDAD
Marca 1323-0-100 Ext. 103

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111
www.vanguardiaeditores.com







VANGUARDIA EDITORES

DibujArte Book

NOVIEMBRE 2008

20

7 509761 101962